

2 /96 Februar
Das Spielemagazin, das viel bietet
TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388
H 11877 E
DM 7,50
sfr 7,50
öS 60
PC Spiel
mit CD-ROM
nur 7,50 DM
PC Spiel Extra
ENTERTAINER
Kino, Video, Multimedia
16 Seiten Extra: Kino, Video, Multimedia
Torin's Passsage
Phantastischer Adventure-Spaß
Torin's Passage
Nie waren Schlachten schöner
Warcraft II - Tides of Darkness
Zeitreise ins Abenteuer
Time Gate – Knight's Chase
Time Gate – Knight's Chase
Battle Isle 3
Indycar Racing 2
Imperium Romanum
Putty Squad
und viel mehr
Hier sollte sich die Heft-CD befinden. Wenn sie fehlt, wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag
Review+Gewinnspiel
Indycar Racing 2
Demo auf CD
TOP-DEMOS – MEHR SPASS
Die Rückkehr ins Spukhaus: 11th Hour

EINFACH GEIL...



BARYON

Soviel Action haben Sie auf Ihrem PC noch nicht gesehen: BARYON ist ein Shoot'em-Up! der Extraklasse! Schnelles und weiches Scrolling, überdimensionierte Waffen und bildschirmgroße Explosionen lassen sofort Spielhallen-Feeling aufkommen!

FEATURES:

- 2 Spieler gleichzeitig möglich
- gerenderte Filmsequenzen
- bombastische Soundeffekte
- CONTINUE-Funktion







CD-ROM
BEST-NR.
CDR2726

RADIX BEYOND THE VOID

Endlich ein 3D-Action-Flugsimulator der wirklich Spaß macht! Erleben Sie Arcade-Action pur - fast wie am Automaten! Dringen Sie mit dem Radix-Superfighter in's Innere eines gigantischen Raumschiffs ein, richten Sie erheblichen Schaden an, und retten Sie die Erde.



- 27 Missionen auf der Planetenoberfläche und im Raumschiff
- dynamische Licht-/ Schatteneffekte
- gerenderte Grafiken/Animationen
- bis zu 4 Spieler im Netzwerk oder 2 Spieler bei Modemplay





ARCADE-ACTION AUF DEM PC!

CD, BEST-NR. CDR2109

APOGEE REALMS OF CHAOS

SHAREWAREVERSION
PLUS 9 WEITERE SHARE-WARESPIELE, #CDR2763
NUR DM 9,95

Führen Sie das mutigste Pärchen von "Mysteria" durch ihr größtes Abenteuer. Erlösen Sie die Menschen von blutrünstigen Kreaturen und zerstören Sie den Ursprung des Bösen! Die detailgenauen Kampfszenen verleihen dem Jump&Run-Game einen unverkennbaren Charakter.

FEATURES:

- 26 nervenaufreibende Levels
- Sechs unglaubliche Endgegner
- weiches 360-Grad-Scrolling



CD-ROM
BEST-NR.
CDR2764

...JETZT IM HANDEL
oder direkt bei CDV:

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

FAX (0721) 9 72 24-24

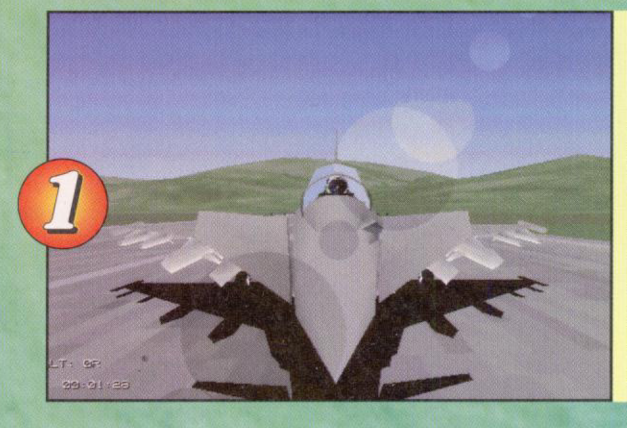


(0721) 9 72 24-0

MAILBOX: 0721-72014, 15 (N,8,1) • COMPUSERVE ID: 100022,274

Die Top 5 des Monats Februar

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Februar sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat Februar.



1

Eurofighter 2000

Flugsimulation ohne Bordwaffen ist wie Apfelstrudel ohne Vanillesauce: Es schmeckt, aber "mit" schmeckt's halt noch besser. Keine Frage, daß der Nachfolger von TFX alle Fans begeistern wird, auch wenn sie ansonsten lieber friedlich fliegen. **Seite 50**

Beste Grafik:
Rebel Assault 2

Bester Sound:
Time Gate – Knight's Chase



2

Warcraft II – Tides of Darkness

Die Zeit bleibt nicht stehen – schon gar nicht im Computerspiel. So haben die Interessengruppen seit den Tagen des ersten Teils kräftig aufgerüstet und liefern sich im zweiten Teil des Strategiehammers noch spektakulärere Schlachten.

Seite 115



Sandra

1. Worms
2. Torin's Passage
3. Pro Pinball: The Web



Stefan

1. Pro Pinball: The Web
2. Torin's Passage
3. Warcraft II – Tides of Darkness



Arndt

1. Eurofighter 2000
2. Warcraft II – Tides of Darkness
3. Rebel Assault 2



Marcus

1. Indycar Racing 2
2. Eurofighter 2000
3. Rhe Riddle of Master Lu



Tom

1. Warcraft II – Tides of Darkness
2. Worms
3. Eurofighter 2000



Thomas

1. Time Gate – Knights Chase
2. The Riddle of Master Lu
3. Eurofighter 2000

Worms

Ihre Aktionen erinnern ein wenig an die zwerchfellerschütternden Stunts der Lemmings: Wenn die Worms zum Kampf auf Leben und Tod gegeneinander antreten, bleibt garantiert kein Auge trocken.

Seite 109



3

4

Torin's Passage

Sierras neuer Held hat einen berühmten Vater: Al Lowe heißt er und setzte schon vor Jahren den unvergleichlichen Leisure Suit Larry in die Welt. Während dessen Späße sich eher ans aufgeklärte, ältere Publikum richteten, machen Torins Abenteuer allen Altersgruppen einen Riesenspaß. **Seite 152**

The Riddle of Master Lu

Wie weiland Indiana Jones erlebt Robert Ripley bei seinen Forschungsreisen rund um die Welt die haarsträubendsten Abenteuer. Wer Geschichten um obskure Geheimnisse liebt, sollte sich die Teilnahme an der spannenden Exkursion nicht entgehen lassen. **Seite 105**



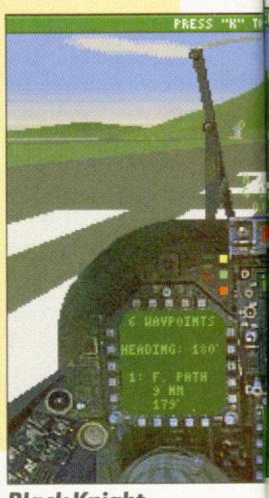
5



Shareware

Sogar Flugsimulationen sind in der Shareware-Szene mittlerweile vertreten: **Black Knight** ist eine der schönsten. Aber auch das runde Dutzend weiterer Titel kann sich sehen lassen:

- Arcy 2
- Boxes
- Evasive Maneuvers
- Mahjongg95
- Robot Battle
- Threat
- Bölz
- TC Choplifter
- Spiele-Lexikon
- Pong 95
- Star Quest 1
- Wasteroids



Black Knight

GAME-Line

Unsere Leser können mehr als spielen! Wieder präsentieren wir deutliche Beweise: Games, Cheats und andere feine Sachen, die Ihr uns geschickt habt!



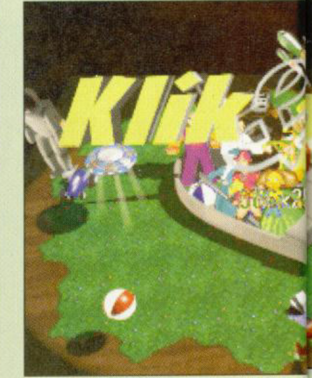
Blood of Evil

- All Americans Hero
- Blood of Evil
- Bouldermouse
- CheatPower
- Clonk Advanced Players Edition
- Mach's Rache 5
- Sokowahn Pro
- Die Spielebox



Werkstatt

In dieser Abteilung gibt's wieder mal das **Klik&Play-Demo** zum Mitmachen beim Tutorial (Seite 144). Weiterhin befinden sich auf der CD: zahlreiche Nützlichkeiten wie Cheat-Datenbanken, Mailbox-Verzeichnisse, Virenscanner und In-Game-Cheater



Klik&Play-Demo

Secret Service

Lösungen, Tips und Tricks, die's wirklich bringen:

- **Rebel Assault 2**
- Knights of Xentar
- Caesar II
- Command & Conquer
- Lemmings 3D
- Tyrian

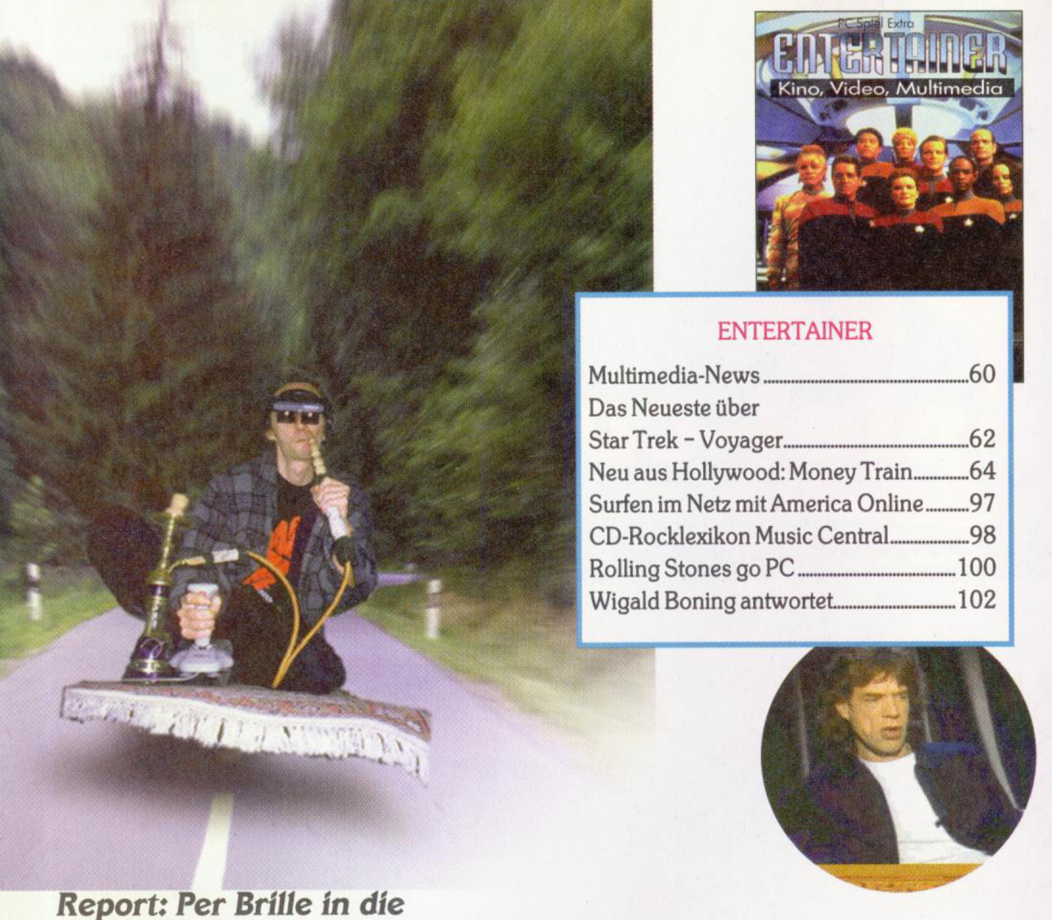


Rebel Assault 2




Die
PC
Spiel-CD
PC Spiel
außerdem:
Feedback, Videoausschnitte (Voodoo Lounge, Star Trek Voyager), News, Reports und vieles mehr
Demos
Neben einer mega-umfangreichen Demo von Battle Isle 3, dem Strategiehammer aus dem Hause Blue Byte, gibt's auch in diesem Monat nur das Feinste vom Feinen:
Battles in Time
Chewy Comic
Double Trouble
Heroes of Might and Magic
Slideshow
Indy Car Racing 2
Imperium Romanum
The Machines
Pinball Wizard 2000
Putty Squad
Rayman
Firestorm Thunderhawk 2
Battle Isle 3
TRONIC
Verlag GmbH & CO.KG
PC SPIEL
5
06/95

Inhalt



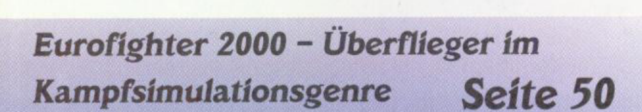
ENTERTAINER

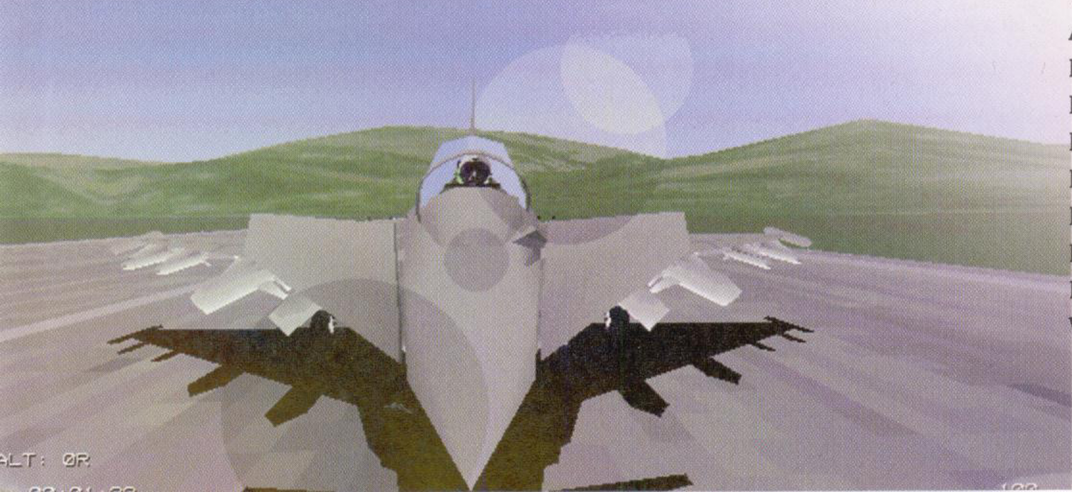
Report: Per Brille in die dritte Dimension **Seite 26**



The Riddle of Master Lu – Konkurrenz für Indiana Jones **Seite 105**

Eurofighter 2000 – Überflieger im Kampfsimulationsgenre **Seite 50**





Spotlight

Comic

Thema

Report

Wettbewerbe

Lupe

Werkstatt

Rubriken

2/96

Spielfeld

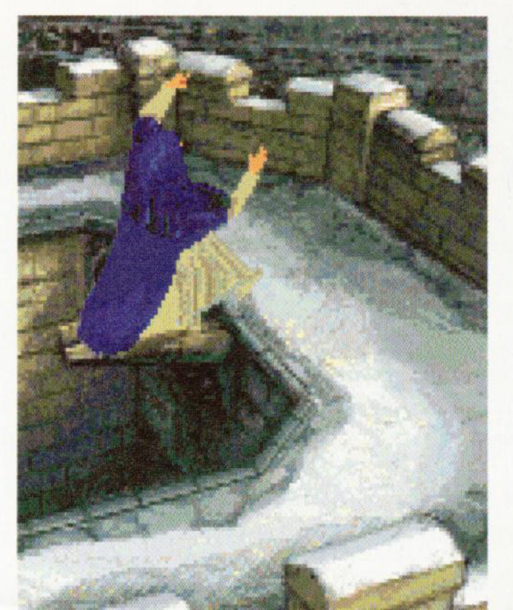


Torin's Passage **Seite 152**

Zusätzliche Reviews im CD-Magazin

CivNet

Time Gate – Knight's Chase **Seite 152**



Prosit Neujahr!

Ja, ich weiß: Auf dem Titel dieser Ausgabe steht die Nummer 2/96 – trotzdem wird für die meisten von Euch das Jahr noch jung sein, und deshalb wünscht Euch die Redaktion an dieser Stelle, daß es ein gutes wird und daß die Highscore-Elfe Euch stets zur Seite steht.

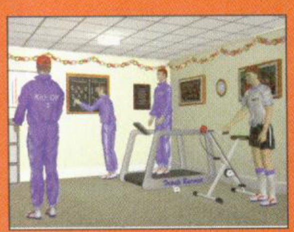
Außerdem gibt's einen zweiten Jahreswechsel: Die vorliegende ist nämlich die zwölfte Ausgabe unseres Magazins, und im nächsten Monat feiert die PC Spiel ihren 1. Geburtstag. Da ist es wirklich Zeit für einen guten Vorsatz, oder? Wir haben uns jedenfalls vorgenommen, 1996 alles daranzusetzen, ein Heft nach Euren Wünschen zu machen.

So weit, so gut: Rhetorische Kraftakte dieser Art stehen wohl in jeder Jubiläumsansprache. Deshalb untermauern wir das ganze gleich noch mit einem neuen Angebot: Jederzeit sind wir nämlich in Zukunft auch für Eure elektronische Post erreichbar, und zwar im Internet (Näheres dazu in der Rubrik "Spotlight"). Das soll keine einseitige Sache werden, denn neben Antworten wollen wir auf diesem Wege bald zusätzliche Goodies bieten. Mehr wird allerdings noch nicht verraten ...

Und noch ein Hinweis in eigener Sache: Einige warten sicherlich gespannt auf die Auflösung unserer Wahl zum "PC Spiel des Jahres". Die gibt es aber erst in der nächsten Ausgabe, denn bei Redaktionsschluß dieses Hefts war die Auszählung noch nicht abgeschlossen. Doch so viel ist sicher: Die unter allen Einsendern verlosten Preise haben rechtzeitig unter den Weihnachtsbäumen der Gewinner gelegen, und wir hoffen, sie haben ein wenig Spaß gebracht.

Und sonst? Man kann nur hoffen, daß die Feiertage kein allzu großes Loch in Euren Etat gerissen haben, denn noch einmal vor der zu erwartenden Winterpause langen die Entwickler kräftig zu und präsentieren einen Sack voll Neuerscheinungen, die zum größten Teil äußerst spielenswert ausgefallen sind. Natürlich stellen wir sie – wie gewohnt – samt und sonders vor und küren auch wieder eine Top 5 des Monats mit den Spielen, die uns Redakteuren den Jahreswechsel versüßt haben. Viel Spaß beim Lesen wünschen Euch

Stefan und die PC-Spiel-Redaktion

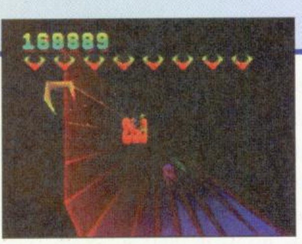




Wer will Werders Willi?

Auch Werder Bremens rühriger Manager leiht nun einem Fußballspiel seinen Namen. **Willi Lemkes Fußballmanager** ist eine Mischung aus Managementsimulation und Action, entwickelt aus den älteren Titeln *Kick Off* und *Premier Manager 2*. Was auf den ersten Blick vielversprechend aussieht, erweist sich in der Praxis leider als ziemlich lieblos hingehauene Zweitverwertung: Eine teilweise unübersichtliche Benutzerführung, fehlerhaft oder gar nicht übersetzte Zwischentexte, unterdurchschnittlicher Sound und ein reichlich oberflächliches Handbuch trüben den Spaß in vielerlei Beziehung. Schade, denn es sind durchaus gute Ansätze zu erkennen, die bei höherer Qualität der Umsetzung durchaus eine interessante Herausforderung bieten könnten. – Eine ausführlichere Spielbeschreibung gibt's übrigens im Magazin auf der Heft-CD.

SPOTLIGHT



Atari-Klassiker für den PC

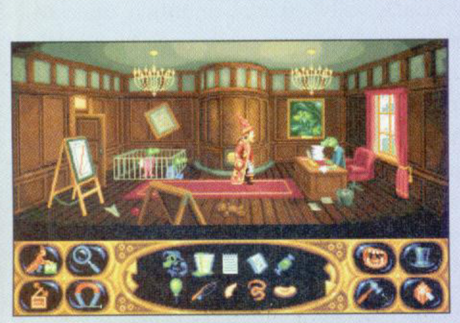
Fast sieben Jahre ist es her, da war Tempest 2000 eines der beliebtesten Arcade-Games in den Spielhallen. Jetzt kommt der Klassiker für den PC. Das dreidimensionale Actiongame hat nichts von seinem Reiz verloren und bietet sich für ein kleines Action-Intermezzo in der Mittagspause an. In wenigen Wochen dürfte die CD im Handel sein.

Preissenkung für Breach 3

Gute Nachrichten für Strategie-Gambler. Das Strategie-Game **Breach 3** von Impressions wurde kurzfristig im Preis gesenkt. Statt knapp 100 DM steht jetzt nur noch die Hälfte auf der Packung. Was natürlich nicht mit der Halbierung des Inhalts einhergeht.

Dreifacher Zauber

Simon the Sorcerer, der Welt beliebtester Zauberlehrling, erfreute bereits vor dem Weihnachtsfest seine zahllosen Anhänger mit einer dreifachen Überraschung. Die "Limited Edition" bringt beide Abenteuer des verhinderten Topmagiers inklusive eines T-Shirts, das von Fans bestimmt nicht oft genug gewaschen werden wird. Ganze 140 DM sollen für das Dreierpaket über die Ladentheke gehen, aber dieses Geld ist für diejenigen, die Simon noch gar nicht haben, auf jeden Fall gut angelegt. Wer sich beeilt, findet vielleicht trotz des Kaufrauschs vor Weihnachten noch ein Exemplar der begrenzten Auflage.



Neues Rollenspiel von Merit Studios

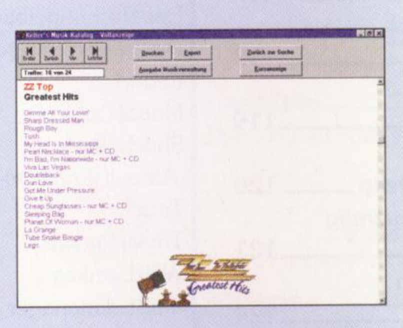


Von den Merit Studios (Fighter Wing) kommt jetzt ein Rollenspiel in isometrischer Perspektive. **Trial by Magic** hat so ziemlich alles, was man von einem zeitgemäßen Computer-Rollenspiel erwarten kann. Außer einer ausführlichen Character-Engine werden 25 Levels, SVGA, Zwischensequenzen, Dutzende von Zaubersprüchen und haufenweise bösartige Monster im Game sein. Laut Merit Studios soll das Programm bereits ab einem 486/25 SX laufen. Vor dem Frühjahr '96 wird das Game aber nicht im Handel sein.



Datenbank für Musikfreaks

Vom Keller Verlag erreichte uns jetzt **Keller's Musik Katalog '96**, eine Datenbank für Musikfreaks. Insgesamt sind auf der CD 110.000 Tonträger aus allen Muskbereichen. Für denjenigen, der sich nur an den Songtitel erinnern kann, besteht die Möglichkeit, immerhin auf mehr als 380.000 Musiktitel zurückzugreifen. Weiterhin stehen 2000 Covermotive zur Auswahl. Als Clou gibt es noch eine eigene Plattenverwaltung, die direkt mit der Datenbank zusammenarbeitet. Wir haben das Teil unter Windows und Win 95 getestet und für gut befunden. Für knapp 50 Mark ist die Datenbank im Handel oder bei der Josef Keller GmbH & Co. Verlags-KG, 82317 Starnberg, zu beziehen.



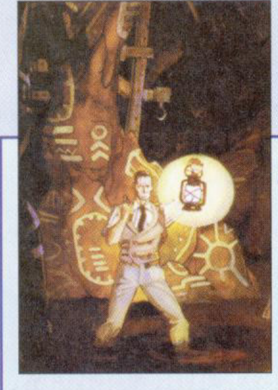
Ohrenpower

Von Spectra Video kommt jetzt die ultimative Soundlösung für Euren PC. Wer sich mit mäßigen 20 bis 60 Watt aus Standard-Aktivboxen nicht zufriedengeben will, kann jetzt mit dem **Screen-Beat-Super-Woofer**-System die Nachbarn schrecken. Knackige 100 Watt knallen da aus den Speakern. Der zuschaltbare Sub-Woofer macht aus dumpfen Explosionen im Game ein halbes Erdbeben. Das Set kann bei Spectra Video, unit 27 Northfield Industrial Estate, Beresford Avenue, Wembley HA0 1 NW in England für umgerechnet 350 DM geordert werden.

Tie Fighter jetzt auf CD

Die Weltraum-Ballerorgie Tie Fighter von LucasArts gibt es jetzt als CD-ROM-Edition. Das Teil kommt als englisches Original mit deutschem Handbuch und soll um die 90 Mark im Laden kosten. Für Star-Wars-Fans dürfte es wohl keine Frage sein, was als nächstes zu tun ist, oder?





Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Held Edward Carnby war in der Geisterstadt Slaughter Gulch auf der Suche nach seiner Freundin Emily. Dummerweise standen einige Untote dieser Suche im Weg. Nach zahlreichen Abenteuern fand Edward sie schließlich in einer Höhle. Doch die Zombies geben nicht so leicht auf. Nach einem verzweifelten Kampf auf Leben und Tod steht der Held mit dem Rücken zur Wand und sieht direkt in das lange schwarze Rohr einer Winchester. Wird er Emilys und sein Leben retten können? Lest selbst ...

Die letzte Episode des zwölfteiligen Comics findet Ihr ab Seite 135 in dieser Ausgabe. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

SPOTLIGHT

Hattrick '96



Brandneu von Software 2000 kommt die aktuelle Version des **Bundesliga Manager Hattrick**, diesmal auf CD. Aber das ist beileibe nicht die einzige Neuerung: Unter anderem wurden sämtliche Daten aktualisiert, die neue Drei-Punkte-Regel wurde integriert, und selbstverständlich sind alle Updates enthalten, die seit Erscheinen der letzten Version veröffentlicht wurden.

Kein Anschluß unter dieser Nummer

Die Ausgabe 12/95 der PC Spiel enthielt unter anderem einen Beitrag über das Spiel **VGA Planets** und überdies die Rufnummern einiger Mailboxen, die weitere Informationen, kostenlose Update-Versionen und Tools zum Spiel bereithalten. Dabei ist uns leider ein Fehler unterlaufen. Die tatsächliche Rufnummer der **Pentagon BBS** lautet 0421/5979422, während die von uns irrtümlich angegebene schon lange außer Betrieb ist.



PC Spiel INTERNETional

Hurra, geschafft! Nachdem jede Menge Leute bemängelt haben, daß uns ein Briefkasten fehlt, ist es uns endlich gelungen, einen Schmied zu finden, der uns ein Exemplar für elektronische Wurfsendungen zusammenlöten konnte. Auf neudeutsch: PC Spiel ist ab sofort im Internet zu erreichen. Die Adresse:

Redaktion.PC-Spiel@Tronic.de

Schreibt uns reichlich, wir versprechen auch, fleißig zu antworten. Und wenn Ihr uns etwas schicken möchtet – zum Beispiel Euer frischentwickeltes Super-duper-Spiel, das Ihr der Welt nicht vorenthalten und deshalb für die Cover-CD zur Verfügung stellen wollt –, dann seid Ihr natürlich auch willkommen. Alle Dateieinsendungen sollten allerdings an folgende zweite Adresse gehen:

CDROM.PC-Spiel@Tronic.de





Caesar im Hi-Tech-Fieber

Ein bißchen mutet das neue Rainbow-Arts-Adventure wie die Flintstones an. **Imperium Romanum** spielt zwar zu Caesars Zeiten, ist aber auf dem Technologiestand der Neuzeit. Der junge Held Gajus Ludus jobbt in einem Museum. Ziemlich schnell wird ihm klar, daß etwas nicht stimmt. Was hat schließlich ein Funktelefon oder ein Geldautomat im Römischen Reich zu suchen. Klaro, die Zeitreisepiraten haben einigen Unfug angestellt. Gajus sieht natürlich seine Chance und bewahrt das Imperium vor Mißbrauch. Damit nimmt der Spieler auch schon die Geschicke des Reiches in seine mausbewehrte Hand und rettet es.

Die Oberfläche des SVGA-Adventures ist schön anzusehen und sehr detailverliebt. Die Steuerung läuft komplett über die Maus und kommt ohne umfangreiche Menüs aus.

Das satirische Adventure soll dieser Tage für Windows 95 auf den Markt kommen. Der Preis: 99,95 DM.

STAR RANGERS

Die Strategische Raumflug-Simulation

Die Piloten der STAR RANGERS-Grenzpatrouille sind der Schrecken jedes Raumschurken. Mit ihren überlichtschnellen Kampfjägern sorgen sie für Recht und Ordnung in der Galaxis. Schwingen Sie sich hinter die Kontrollen eines waffenstarrenden Hyperjets und gehen Sie mit Laser, Partikelkanone und Torpedowerfer auf Alienjagd. Wer Sieger in diesem galaktischen Schachspiel bleibt, entscheiden nicht nur die Künste am Feuerknopf: Bevor Sie in heiße Raumgefechte mit unbekannten Gegnern einsteigen, planen Sie Ihre Routen durch die Milchstraße nach taktischen Erwägungen. Nicht alle Wege durch die Raumsektoren führen dabei zum Erfolg. Strategische Sackgassen und feindliche Hinterhalte machen den Raumpolizisten das Leben schwer. Nur gut, daß Sie sich auf Ihren Flügelmann verlassen können, der Ihnen hoffentlich den Rücken freihält. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, kann im Arcade-Modus alle komplizierten Flugmanöver einüben, bevor es im Campaign-Modus richtig zur Sache geht. Drei Schwierigkeitsabstufungen fordern gleichermaßen Neulinge, wie alte Hasen im Raumkampfgeschäft.

SRN-2301



FEATURES:

- Explosiver Realismus durch hochauflösende Super-VGA Grafik
- Übungsstunden im nervenzerfetzenden Arcade-Modus
- Großer Strategieteil im Campaign-Modus
- Realistische Raumnavigation, freie Routenplanung und Energie-Management
- Individuelle Schwierigkeitsabstufungen





MS-DOS
CD-ROM



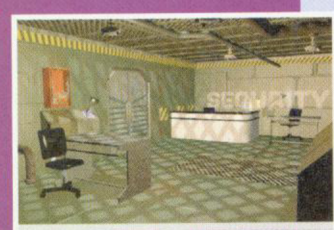


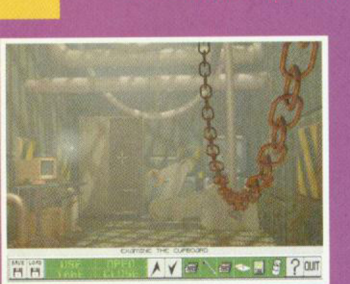
SOFTWARE 2000



Aliens, Viren und Raumschiffe

Aliens, Viren und Raumschiffe sind die Zutaten für Softgolds Space-Adventure **Alien Virus.** Natürlich gibt es jede Menge kleine Viecher, die auf den Namen Alien hören. Joshua Stone erwacht nach einer langen Weltraumreise aus dem Tiefschlaf und findet eine auf den ersten Blick vollkommen leere Raumstation vor. Das wäre ja alles halb so schlimm, wenn es da nicht eine gewisse Person namens Cara Oceana gäbe. Das hübsche Girl ist die Freundin unseres Helden, und die ging bei der Landung auf der Station verloren. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die geliebte Cara aufzuspüren, alle Aliens auszurotten und schließlich die Raumstation zu verlassen. Das Adventure wurde komplett mit gerenderten Bildern und Zwischensequenzen unterlegt. Für die entsprechende Soundununtermalung sorgen stimmungsvolle Hintergrundgeräusche, Musik-Tracks und über eine Stunde Sprachausgabe. Ein weiteres Merkmal soll die relativ einfach zu bedienende Point& Click-Steuerung sein. Adventure- und Alien-Freaks werden für 79,95 DM sicherlich auf ihre Kosten kommen.





SPOTLIGHT

Neues Internet-Café in Hamburg

Auch in Hamburg gibt es jetzt ein **Internet Café.** Das LOG IN bietet außer Getränken und Snacks einen Zugang zum Internet. Der Dienst soll per Zeit abgerechnet werden und 9 DM pro Stunde kosten. Die Adresse: Hütten 49, 20355 Hamburg.

Rise of the Robots II bald fertig

Nur ein paar Wochen, dann dürfte **Rise of the Robots II: Resurrection** auf den Markt kommen. Nach langer Entwicklungszeit hat man bei Acclaim/Empire wohl einen Endspurt eingelegt, um das Teil fertig werden zu lassen. Wie dem auch sei, erste Screenshots versprechen ein deutliches Update gegenüber dem ersten Teil, der derzeit von der Fachpresse verrissen wurde.

Features der Roboter-Prügelorgie sind: 24 fein abgestimmte Schwierigkeitsstufen, 28 verschiedene Robot-Charaktere, ein dynamischer Soundtrack von Bryan May (Queen), verbesserte Intelligenz, die jedem Charakter seinen eigenen Kampfstil gibt, und vieles mehr.

Trotz aller Begeisterung werden wir natürlich erst urteilen, wenn das fertige Produkt vorliegt und wir es auf Herz und Nieren geprüft haben.



100 für 59

Das besondere digitale deutschsprachige Filmlexikon" verspricht M&T Interactive mit der neuen CD-ROM-Serie **Filmführer.** Fertig sind der **Filmführer Science-fiction** und der **Filmführer Western,** ähnliche Titel für die Genres Krimi, Comedy, Action sowie Familie & Kinder sollen folgen. Je hundert ausgesuchte Titel aus der gewählten Kategorie werden mehr oder weniger ausführlich vorgestellt, und im großen und ganzen ist die Präsentation liebevoll gemacht. Stellenweise wurde aber wohl mit heißer Nadel gestrickt, denn Clint Eastwoods *Weißer Jäger, schwarzes Herz* ist eher weniger ein Western, und bei *Aliens – die Rückkehr* fallen bestimmt jedem Fan ein paar mehr Akteure als nur Sigourney Weaver ein. Gut sind aber die (leider seltenen) digitalisierten Trailer zu einigen Titeln und das Zugabeprogramm, eine erweiterbare Datenbank speziell für Filmfreunde. Schade, daß das zwar ein paar Beispieldaten, aber nicht die Informationsbasis des jeweiligen Genreführers enthält. Alles in allem erscheint so der Preis von 59 DM pro Modul noch ziemlich stolz im Vergleich mit dem Gegenwert.



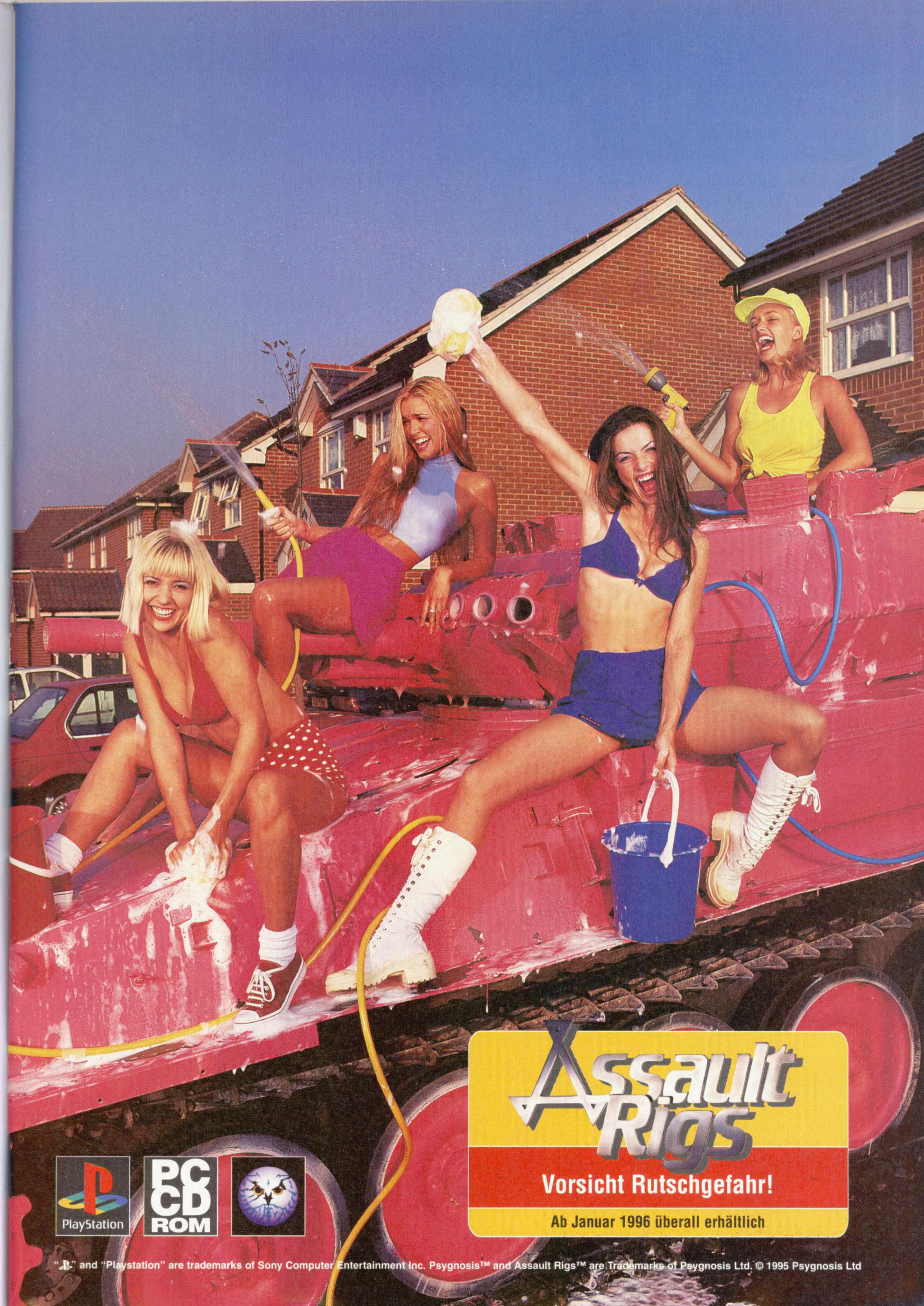


Schleimiger Held kehrt zurück!

Super Putty galt 1993 als originellstes Videospiel. Nun steht der Nachfolger mit dem Namen **Putty Squad** vor der Tür. Der soll noch witziger werden als sein Vorgänger, so verspricht es zumindest Hersteller Acclaim. Putty selbst sieht auf den ersten Blick gar nicht aus wie eine Zentralfigur, schließlich ist er nur ein kleiner Haufen Schleim. Jenes glibberige Zeug weiß sich aber durchaus zu wehren: Es kann springen, schlagen und sich strecken. Das Endprodukt soll über 60 Levels mit Parallax-Scrolling und knallbunten Grafiken umfassen. Neben den witzigen Soundeffekten wird es einen Soundtrack, den "Putty Rap" geben. Im Februar werden wir Genaueres erfahren.



Der Held ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Schleimer


Assault Rigs
Vorsicht Rutschgefahr!
Ab Januar 1996 überall erhältlich
PlayStation
PC
CD
ROM
"" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Assault Rigs™ are Trademarks of Psygnosis Ltd. © 1995 Psygnosis Ltd

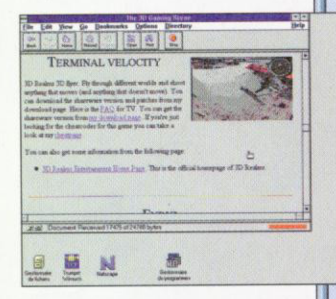
Surfin' WWW

Andreas Lober unterwegs im Internet

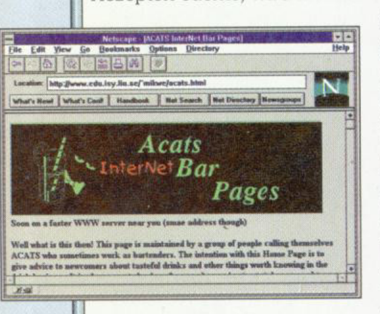
Willkommen in 1996. Was das neue Jahr für Euch und uns bereithält, darüber sollen mal die Astrologen spekulieren. Wir starten durch mit neuen Adressen.

Nach den Silvester-Knallern die Action-Knaller: **3D Gaming Scene** heißt ein Link, bei dem es abgeht. Infos, Cheats, weitere Links, Demo- und Shareversionen sowie neue Levels zum Downloaden gibt's für *Magic Carpet*, *Terminal Velocity* und viele andere Spiele des Genres unter

http://www.pol.umu.se/html/ac/spel.htm

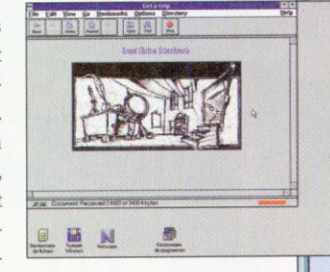


Also, was mich persönlich angeht, da löst das Wort "Cocktail" Erinnerungen an eine milde Sommernacht in Griechenland aus, wo es der Barkeeper einfach nicht fassen konnte, daß so wenige Leute so viele Cocktails trinken – und uns schließlich noch eine Runde B-52s ausgab ... – Aber ich möchte hier ja niemand zum Alkoholiker machen, und andere Leute denken an ganz was anderes: schicke Menschen, heiße Flirts in Anzug und Abendkleid ... – stilvoll eben. Wer schon immer nach Rezepten suchte, wird im Netz fündig bei **Acats Internet Bar Page**.



Sogar an eine Suchoption wurde gedacht: Name des Drinks eingeben – Rezept wird ausgespuckt. Einzelne Bestandteile eingeben – Name des Drinks und vollständiges Rezept erscheint. Dafür, daß zur Cocktail-Party die weiblichen Gäste im "kleinen Schwarzen" kommen, muß aber immer noch jeder selbst sorgen:

http://www.edu.isy.liu.se/~mikwe/acats.html



Erst seit kurzem online ist ein deutsches Fantasygame mit dem klangvollen Namen **Cthulhu Park**. Das Szenario ist ein wenig abgedreht, und das Teil erinnert sicher nicht ganz zufällig an den Klassiker *MUD*, wartet aber noch mit – stellenweise stilvoller – Grafik auf. Das Abenteuer beginnt bei

http://www.cyberteam.com/cthulhu_park/

Das war's für heute, liebe Leute – bis demnächst! Wer in der Zwischenzeit schreiben möchte: Lob ist immer willkommen (na ja, Kritik notfalls auch) ...

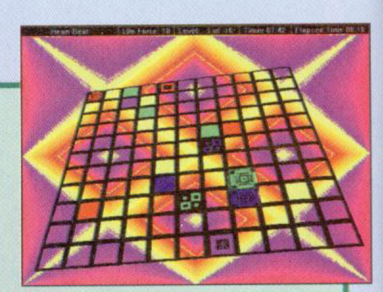
mail135@romarin.univ-aix.fr



Fahrfehler

Upsala, da sind uns doch tatsächlich die Bilder durcheinandergeraten. Was im Bericht über die Kölner Spielemesse irrtümlich als "Formula I Grand Prix 2" gezeigt wurde, ist natürlich der "Formel I Manager" von Software 2000. Die Schiedskommission gab uns auf, die nächsten 17 Seiten auf Bewährung zu fahren.

Entspanne Dich ...



Der Heartbeat-Level

Weniger Spiel, dafür mehr legale Droge – das ist **Endorfun** von **Warner Interactive**. Das Game versetzt den Spieler durch Farben und Soundtrack in einen tranceähnlichen Zustand. Wissenschaftler haben herausgefunden, daß gewisse Computerspiele das menschliche Hirn dazu bringen, Endorphin (Glückshormone) auszuschütten. Und genau darauf zielt Endorfun ab. Beim Spielablauf geht es weniger darum, Levels zu schaffen oder Punkte zu holen, als um reine Entspannung.

Für Endorfun ein ruhiges Bild

Die Grafiken wirken auf den ersten Blick zwar etwas ungewöhnlich, ziehen den Spieler aber recht schnell in ihren Bann.

Die Aufgabe besteht darin, einen pulsierenden mehrfarbigen Würfel über ein freischwebendes Raster zu steuern. Auf dem Raster erscheinen blinkende Farbfelder, die der Spieler mit dem Würfel überrollen soll, um damit Lebenskraft einzusammeln.

Das funktioniert aber nur dann, wenn die Oberseite des Würfels die gleiche Farbe hat wie das zu überrollende Feld. Schwierig wird's, wenn auf dem Raster zusätzlich Farbblöcke auftauchen. Die grenzen nämlich das Bewegungsfeld des Würfels ein, können aber ebenso wie die pulsierenden Teile aus dem Weg geräumt werden.

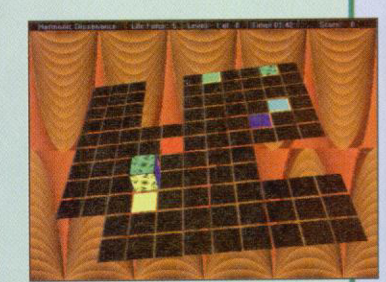
Endorfun bietet drei verschiedene Varianten. So kann man entweder gegen die Uhr, um die beste Punktzahl oder um die meiste absorbierte Lebenskraft spielen.

Während die Raster mit der Zeit an Komplexität gewinnen, werden dem Unterbewußtsein positive Botschaften vermittelt, wie: "Du kannst Deine Ziele erreichen" oder "Wenn Du weißt, was Du willst, gehört es schon Dir".

Diese Stimmen verbergen sich in der sogenannten "Weltmusik" und sind für das menschliche Ohr nicht wahrnehmbar. Und genau diese Suggestion muß es wohl gewesen sein, die englische Tageszeitungen in Atem hielt. Im Königreich machten die versteckten Botschaften den einen eher Angst, während andere zu begeisterten Endorfun-Anhängern wurden.

In der PC-Spiel-Redaktion gibt es über das Psycho-Game ebenfalls geteilte Meinungen. Die Kommentare reichten bei uns von: "Das ist ja wohl voll nervig" bis zu "Oh, Mann – bin ich entspannt".

Da hilft wohl nur eins: Selbst antesten! Wer's nicht gleich kaufen will, ist mit unserer Heft-CD 12/95 gut beraten, denn da findet Ihr ein Acht-Level-Demo von Endorfun. In diesem Sinne: Relax!



Nicht gerade harmonisch – oder doch?

INFOGRAMES
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga

TIME GATE

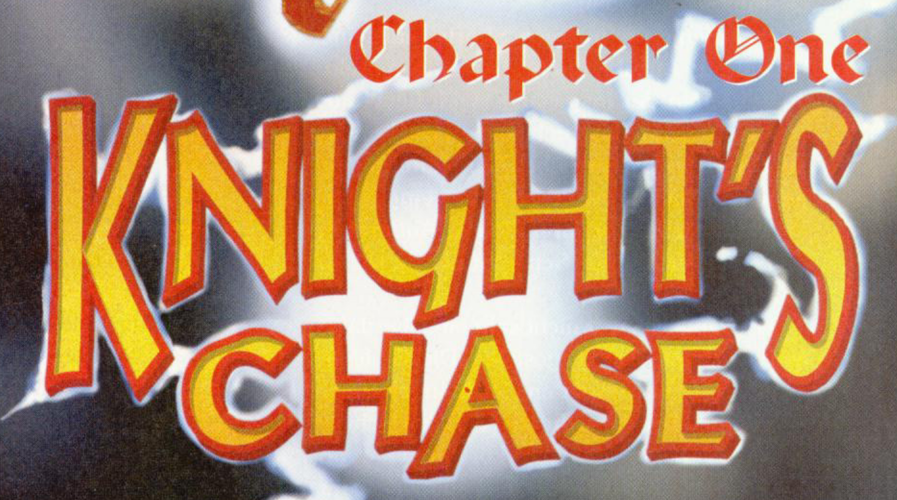
Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimlichen Begegnung mit Wolfram, dem teuflischen Mönch aus dem 14.Jahrhundert. Warum verfolgt Wolfram ihn bis in die Gegenwart und entführt seine Verlobte in die Vergangenheit? Wie ist dies überhaupt möglich? Was verbindet ihn mit dem Schicksal der letzten Tempelherren...?





Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIMEGATE zurück in das Jahr 1329, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden *3D-Mappings und Gourandshading* begegnet William in über 1000 3D-Echtzeit-Animationen 40 verschiedenen Charakteren mit *Intelligent Movement* in den Kampfsequenzen. Wird er sich gegen die Mächte der Dunkelheit durchsetzen können; das unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und in seine Zeit zurückkehren...?!





Systemanforderungen:
IBM PC oder 100% kompatibel,
486 DX II 66 MHZ
8 MB RAM
Doublespeed CD-ROM Laufwerk

Betriebssystem:
MS-DOS und Windows





Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5b · 50670 Köln

Das Erste, aber noch lange nicht das Letzte ...

Probier's mal mit Gemütlichkeit

Mit der Gemütlichkeit dürfte es bei der Firma Virgin schon ein bißchen länger her sein. Denn schließlich arbeitet man in der Spieleschmiede hart an neuen Softwareentwicklungen. Nach den Erfolgen der Disney-Klassiker "Aladdin" und "König der Löwen" gesellt sich nun auch Mowgli als dritter im Bunde dazu. Fans wissen längst, worum es geht: **Das Dschungelbuch** – als Jump'n'Run. Neben alten Bekannten wie Balu dem Bären und King Louie läßt man Mowgli an Lianen durch den Dschungel schaukeln.



Mowgli wird das Kind schon schaukeln

Der Affenjunge in roten Shorts muß eine bestimmte Anzahl Edelsteine einsammeln, ehe er einen der insgesamt zwölf Level abschließen kann. Natürlich sind im Dschungel auch allerlei bedrohliche Tiere unterwegs, gegen die sich Mowgli mit zuvor eingesammelten Früchten wehren kann. Außerdem gibt es überall tiefe Schluchten, die es zu überwinden gilt.

Das Game ist zwar nicht sehr einfalls-, dafür aber zeichentrickreich gestaltet. Die Grafiken sind so lala – nix Besonderes, aber annehmbar. Gute Laune kommt sicher bei echten Dschungelbuch-Fans auf, denn die können während des Spielens die Titelmelodie mitpfeifen. Ihr wißt schon: Probier's mal mit Gemütlichkeit ... düdeldüdeldi ... Und auch Tierfreunde werden begeistert sein, denn Viecher gibt's reichlich.



Affentheater – der wirft mit K-Nüssen

Eine CD-ROM ist für Das Dschungelbuch nicht nötig, das Game ist auf drei Disketten untergebracht. Back to the roots? Keineswegs! Der Disney-Klassiker braucht nämlich Win 95. Warum das so ist? Frag Dich selbst!

(90 DM, Systemvoraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Singlespeed-Laufwerk)

SPOTLIGHT

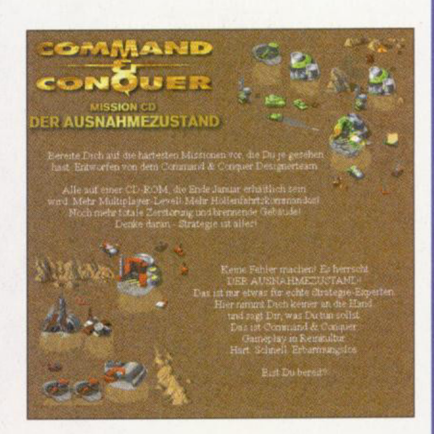
Moderne Märchen

Märchen und verstaubte Bücher – die Kombination stimmt nicht mehr, denn jetzt erstrahlen Märchen auch in Silberglanz auf der CD. Frisch aus der Presse ist hier **Däumeline** vorzustellen, mit dem Trimark sich einen neuen deutschen Markt erobern will. Angelehnt ist die Gestaltung ohne Zweifel an die berühmten Living Books von Brøderbund, ohne allerdings deren Komplexität ganz zu erreichen. Die Story vom daumengroßen Wunschkind kennt wohl jeder, und wer mehr über den Verfasser des Märchens wissen will, bekommt dazu mit einer kleinen Dokumentation auf der Programm-CD Gelegenheit; ein Wörterbuch ist ebenfalls inklusive. Klickt man in den 12 Bildschirmen herum, erscheinen kleine Animationen, klickt man auf die einzelnen Wörter der Geschichte, werden diese zwecks Lesenlernen einzeln vorgesprochen. Alles in allem ganz nett gemacht, aber zum Preis von 50 DM ein bißchen wenig Substanz.



Der Ausnahmezustand

Command&Conquer-Fans aufgepaßt! Ende Januar ist es soweit: Es erscheint die totale Herausforderung – jeweils sechs neue Missionen für GDI und NOD plus zehn neue Multiplayer-Levels für alle Besitzer von **Command&Conquer Teil 1: Der Tiberiumkonflikt**. Am Design der Levels haben sich die Macher von Westwood die Zähne ausgebissen, um auch dem besten Strategen einen absoluten Höllentrip zu bieten. Ed Castillo von Westwood meint: "Brett Sperry spielte an den Missionen im Schnitt zwei bis sechs Stunden. Und Brett gehört zu den Besten. Er läßt uns alle hier im Netzwerk-Modus wie die letzten Anfänger aussehen! Das Ganze ist ein wahres Himmelfahrtskommando." Die insgesamt zwölf völlig neuen Missionen und zehn neuen Multiplayer-Levels kommen auf einer CD. Die ist aber nur mit der deutschen Version von Command&Conquer Teil 1: Der Tiberiumkonflikt zu spielen. Der Preis ist tief angesiedelt. Gerade mal 29,95 DM will Virgin für die Mission-CD haben. Im Hauptmenü von Command & Conquer wird durch die Installation der Mission-CD ein neuer Menüpunkt integriert, mit dem sich jede der neuen Missionen einzeln anwählen läßt. Gleichzeitig erfolgt durch die Mission-CD ein Update, das einige kleinere Probleme von C&C mit bestimmten Grafikkarten, Windows 95, CD-ROM-Laufwerken sowie gewissen Cheats beseitigt.



Topaktuell ...

... vor zwei Jahren



Über den großen Teich kamen gleich zwei Knaller. Einmal ging es mit den beiden Hobbydetektiven **Sam & Max** auf die Reise in den Comic-Krimi. Und einmal wurde es richtig schlüpfrig mit Larry, Teil IV. Seine Abenteuer im Beach Club wurden legendär. LucasArts und Sierra landeten mit diesen Games Riesenhits. Mit **Aces over Europe** brachte Sierra/Dynamix eine gelungene Fortsetzung des Flugsimulators Aces over the Pacific. Ein völliger Flop wurde **Rallye** von Europress.

... vor drei Jahren

Microprose kam mit **Formula One Grand Prix** auf den Markt und sicherte sich damit die Vorherrschaft bei den Rennsims. Ebenfalls Referenzstatus hatten die Sim-Profis mit Flugi **F-15 Strike Eagle III**. Ein supergutes Action-Adventure leistete sich Coktel Vision mit **Inca**. Absoluten Kultstatus bekam Virgins Motörhead. Weniger für die Technik, denn die war grottenschlecht; aber die Ideen waren erste Sahne. Spielziele wie Grab a Groupie, Hotelzimmerverwüsten oder Klau den Gästen das Sushi waren einfach köstlich.



... vor vier Jahren

Monkey Island 2 von LucasArts war genau im Sinne der Adventure-Spezis. Held Guybrush wurde zigtausendfach über die Insel gesteuert.



Immer auf der Suche nach neuen Rätseln und Abenteuern ließen sich die Spieler nicht selten vom Morgengrauen überraschen. Rollenspieler fuhren auf **Eye of the Beholder II** ab. SSI traf mit diesem Game ins Schwarze. Außerdem liefen **Populous II, Kaiser, Barbarian II und Smash T.V.** vom Band. Ansonsten war in der Spieleszene reichlich tote Hose.

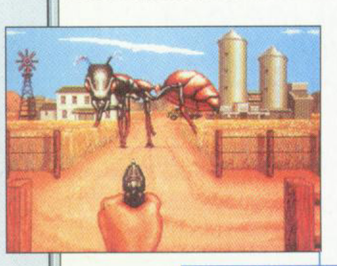
... vor fünf Jahren

Powermonger von Electronic Arts war der gelungene Nachfolger von Populous mit ähnlichem Suchtcharakter. Sierra ging mit **King's Quest V** ins Rennen, und Lucasfilm brachte **Secrets of Monkey Island** (siehe vor vier Jahren). **Crash Course** (Spectrum Holobyte) war eines der ersten 3D-Rennspiele. Sprünge, Loopings und Steilkurven machten trotz der miesen Steuerung einen Höllenspaß. Auf dem Flugi-Markt war **Blue Max** der Kandidat für einen Award. Die Doppeldecker-Simulation brachte Mindscape viel Ruhm. Außerdem – man mag es kaum glauben – Wing Commander, Teil 1 wurde aus der Taufe gehoben.



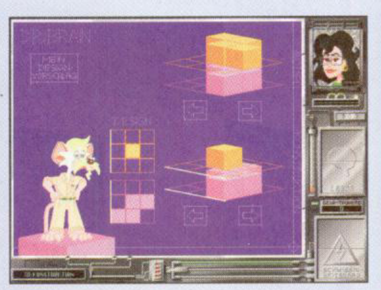
... vor sechs Jahren

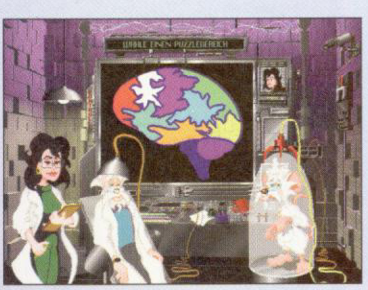
Den Startschuß zu einer neuen Form der Rennspiele gab Electronic Arts mit **Indy 500**. Nie gekannte Geschwindigkeit in VGA waren das Maß der Dinge. Zwar gab es nur das eine Rennoval, aber dafür konnte man es darauf richtig knacken lassen. Richtig heftig ging es mit **Myth** für alle gängigen Plattformen zu. Das Shoot'em Up lief vor allem auf der guten alten Brotkiste (C-64). Erste Gehversuche in Sachen Action-Adventure machte Cinemaware mit It came from the Desert. Die Amiga-Version war schon mit beeindruckenden Features bestückt. *cus*



Gedächtnis wie'n Sieb

Der Vorreiter auf dem Gebiet der Edutainment-Software schlägt wieder zu: **Coktel** bringt in seiner Discovery-Serie jetzt die zuvor nur auf englisch erhältlichen Sierra-Denkspiele komplett neu überarbeitet auf deutsch und auf CD heraus. Nachdem die jüngsten Computerspieler mit den Playtoons bereits bestens versorgt sind, steht für die etwas älteren jetzt Denk- und Knobelspaß mit **Dr. Brain** auf dem Programm.





Das verlorene Gedächtnis hat eine sehr witzige Vorgeschichte: Als Dr. Brain seine neueste Erfindung im Selbstversuch ausprobiert, überträgt er seiner Versuchsratte statt eines kleinen Stückchens seiner Intelligenz alles, was er bisher im Kopf hatte. Und so stehen da jetzt eine etwas dämlich guckende Einsteinratte und ein mindestens genauso dumm aus der Wäsche schauendes Ex-Genie, dem mit Hilfe von über 1500 Aufgaben der Grips wieder zurückgefüllt werden muß. Die spannend aufgemachten Fragen umfassen zehn verschiedene Bereiche, wobei Nr. 10 allerdings erst zur Verfügung steht, wenn die vorigen neun gelöst wurden.



Ob Musik, 3D-Konstruktion, Worträtsel, Labyrinth oder Logik – die Aufgaben sind meistens auf mehrere Arten lösbar, und durch die drei Schwierigkeitsgrade, die jederzeit verändert werden können, auch für Nicht-Genies zu knacken. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto höher allerdings auch die Punktausbeute.

Stick mit Vieren

Wenn's beim Joystickkauf ein **Thrustmaster** sein soll, der Geldbeutel aber etwas schmaler ausfällt, kommt unter Umständen der neue **XL Action Controller** in Frage. Vier Feuerknöpfe und ein Vierwege-Daumenschalter werden zum Preis von knapp 80 Mark geboten. Im Zusammenspiel mit dem *Weapon Control System* der gleichen Firma kann das Eingabegerät mit speziellen Funktionen belegt werden; man darf es aber auch für sich allein wie einen normalen 2-Tasten-Joystick einsetzen. Wie alle Thrustmaster-Modelle kommt der XL Action Controller in Deutschland exklusiv von Leisuresoft.

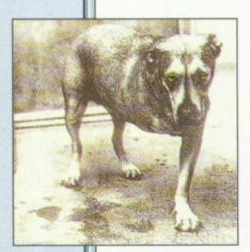


Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt

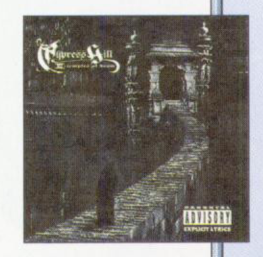
Audio-Spuren
gehört von Marcus



Garbage: Garbage
(Mushroom Rec.)
Diesen Namen sollte man sich merken. Mit Garbage wird alternative Rock-Geschichte geschrieben. Stimmungsvolle Songs mit einer wunderschönen Voice von Shirley Mansan. Ein bißchen fühlt man sich bei den Sounds an die Zeit vor der Erfindung des Rave erinnert. Hypnotisierende Loops, treibende Beats und eine Menge virtuoser Arbeit an Gitarre und Bass. Die Songs sind sehr unterschiedlich und haben doch einen gemeinsamen roten Faden. Das extrem gelungene Debüt wird in Insiderkreisen schon als Geheimtip gehandelt. Ob Garbage eine ähnliche Karriere bevorsteht wie Oasis ist noch nicht raus. Qualitativ stehen sie auf jeden Fall sehr hoch im Kurs. Kreativität jenseits der Charts. Garbage bringt viele frische Ideen und verdient den Titel "Scheibe des Monats".



Alice in Chains: Alice in Chains
(Columbia Rec.)
Ich war schon immer der Meinung, daß der eigentliche König des Grunge Alice in Chains heißt. Die neue Auskopplung zeigt dies mehr als deutlich. Im Gegensatz zu Nirvana und Konsorten steht hier ein Konzept hinter der Band, das sich an der Musik ausrichtet und nicht am Image. Im Vergleich zum Vorgänger Jar of Flies bietet die neueste Alice-Scheibe ein wesentlich breiteres Spektrum in Sachen Songstrukturen. Wer auf Grunge steht, sollte sich das Teil unbedingt mal anhören. Gelegentlich erinnern die akustischen Einlagen an die ersten Killing-Joke-Scheiben. Viele Songs stehen unter einem düster-manischen Stern. Das Teil ist anders, aber besser als die vielgelobte Jar auf Flies. Eine Bereicherung für jede gutsortierte Grungesammlung.



Cypress Hill: III (Temple of Boom)
(Sony Music)
Jau, das lasse ich mir doch gefallen. Entspannter Hip Hop mit jazzigen Untertönen. Cypress Hill aus Los Angeles zeigen mit der Temple of Boom, daß cooler Hip Hop nicht monoton sein muß. Die engagierten DJs von Cypress Hill beweisen einmal mehr, daß sie den Kult verdienen, der von der Fangemeinde um sie betrieben wird. Auf jeden Fall bietet sich die Temple of Boom für ein paar Finger- und Armverrenkungen an, während der Körper den Beats fast automatisch folgt. Genaues Zuhören ist auf jeden Fall angebracht – die Texte schreien danach, wahrgenommen zu werden. Meine Anspieltips sind "Throw your set in the air" und "Everybody must get stoned".



The Hair & Skin Trading Co.: The Hair & Skin Trading Co.
(Freek Rec.)
Unter dem Bandnamen Loop waren die Musiker der Hair & Skin Trading Company schon zu früheren Zeiten experimentell unterwegs. Aber was auf dieser Scheibe geboten wird, ist echt hartgesotten. Samples, Echos, hier und dort ein verspielter Baßlauf, der sich im Hintergrund rumdrückt und die Alibifunktion dafür übernimmt, daß es sich um Musik handelt. Auf jeden Fall ist die Hair & Skin Trading Company das Abgedrehteste, was ich dieses Jahr im CD-Player hatte.

OS/2-Spielesammlung

Von IBM kommt jetzt eine OS/2-Spielesammlung heraus. Auf der CD sind immerhin acht Games. Strategie gibt es dabei mit **Sim City Classic** und **Star Emeperor**. Zwei Klassiker der Kartenfraktion stehen mit **OS/2 Poker** und **OS/2 Blackjack** auf dem Spielplan. In Sachen Brettspiele gibt es **TD-Gammon**, eine Backgammon-Variante mit ausgeklügelten Feinheiten. Knobelspaß steht mit **Micro Learn Game Pack Volume 1** an. 13 Aufgaben werden die grauen Zellen rauchen lassen. Action gibt es schließlich mit mit **Havoc** und **Rapid Assault**.



Zwar sind die Games nicht gerade die neuesten Knaller, aber immerhin sind ein paar Klassiker dabei.

Als Hardwarevoraussetzung gibt IBM einen 386SX mit VGA-Karte, Maus, CD-ROM-Laufwerk, 8 MB RAM und eine der OS/2-Warp-Varianten an. Außerdem sind Englischkenntnisse von großem Nutzen, da alle Games im Original kommen.

Preislich ist die Spielesammlung recht günstig angesetzt. Ca. 59 Mark muß der Spieler für das Teil ablatzen.

Kontrastprogramm

Sierra kennt keine Hemmungen: Der dick bepackte Lkw hatte gerade erst alle neuen Sierra-Programme der Weihnachtsproduktion vor der Tür abgeladen, da erzählte uns Al Lowe bei einem Besuch in der Entwicklungsabteilung in Bellevue, USA, daß an Urlaub trotzdem nicht zu denken sei. Gestern wurden die letzten Laufpläne und Storyboards von *Torin* und *Shivers* von den Wänden abgenommen, heute zieren bereits die Entwürfe für die nächsten beiden Games dieselben Stellen. Eins ist dabei aber schon mal sicher – unterschiedlicher geht es kaum, denn was versteht Larry schon von Technik ...



Tja, es ist jetzt offiziell: Der siebte Teil der Larry-Saga ist in der Mache und soll noch vor Weihnachten '97 die Herzen der Mädels/Männer erfreuen. Wie gehabt wird Al Lowe seinen abgrundtief abgefahrenen Humor zu neuen Höhen erheben. Wie die Optik von **Larry 7** aussehen soll, steht jedoch noch nicht fest. Al steht auf dem Standpunkt, daß alle bisher gesehenen gerenderten weiblichen Helden null Erotik ausstrahlen und deshalb eigentlich nur gezeichnete Damen in Frage kämen. Seine Co-Designer möchten dagegen gerne neue Motion-Capture-Techniken verwenden. Wer sich durchsetzt – wir werden ja sehen.

Einig ist man sich dagegen bei den Entwürfen des zweiten Adventure-Projekts, dessen Optik von einem aus der Werbung kommenden Grafiker betreut wird. Hinter dem Arbeitstitel **CyberAgent** verbirgt sich ein Science-fiction-Programm, und kein geringerer als Mark Siebert zeichnet für das Script verantwortlich. Im Gegensatz zu seinen großen Space-Quest-Hits soll CyberAgent allerdings eher auf der seriösen Seite angesiedelt sein und auch ein gerüttelt Maß an Strategie besitzen. Das bedeutet diesmal also Hirn- statt Lachmuskeltraining, denn Ihr müßt auf einem fremden Planeten, dessen Bewohner genau wie die Menschheit zuvor noch nie Kontakt zu anderen Weltraumrassen hatten, quasi in das Gehirn eines Roboters schlüpfen, um herauszufinden, welcher Verräter unbedingt einen Krieg zwischen den beiden Völkern entfachen will.

Die ersten Bilder der Aliens wirkten genau wie das Spielkonzept ziemlich exotisch. Überhaupt kommt die Optik den edlen Grafiken der Gateway-Games von Legend Entertainment recht nahe – wenn das Gameplay dieselbe Qualität aufweist, dürfen wir uns nächste Weihnachten auf ein weiteres sehr schönes und spannendes Game freuen.

Aufgepasst und zugefasst !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !



Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			Preis
3D Pinball Outpost	d	1	69.-
5th Musketeer	e/d	2	59.-
11 th Hour	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
Across the Rhine	d	2	99.-
Action Soccer	d	4	74.-
Air Power	d	2	69.-
Alien Odyssey	d	1	65.-
Aliens *	d	2	69.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	59.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Ascendancy	d	8	79.-
Battle Isle III	d	8	79.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Biing	d	2	69.-
Bioforge	d	3	69.-
Bleifuß	d	2	55.-
Buried in Time	d	2	79.-
Burn Cycle	d	2	79.-
Burning Steel II	d	2	39.-
Braindead 13 *	d	3	69.-
Caesar 2	d	8	79.-
Capitalism	d	8	77.-
Carribean Desaster	d	2	85.-
Carrier Strike Force	d	2	75.-
Civil War (Amerika)	d	8	79.-
CIV Net	d	8	89.-
Championship Manager 2	d	2	94.-
Colonization	d	8	85.-
Command Aces of the Deep	d	3	84.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	d	8	79.-
Command & Conquer II *	d	8	88.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusade	d	8	79.-
Crusader - No Remorse	d	2	79.-
Cyberia	d	1	49.-
Cyberia II *	d	2	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm *	d	5	69.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Discworld	d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	24.-
Dungeon Master II	d	5	79.-
Dungeon Keeper *	d	3	89.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD	d	zus	49.-
Earthworm Jim *	e	1	65.-
Elder Scrolls II *	e	5	84.-
Entornorph *	e/d	5	69.-
F1 Grand Prix 2 *	d	2	99.-
Fade to Black	d	1	86.-
Fatal Racing	e/d	2	64.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Fighter Duell	d	3	65.-
Flight Commander II	d	2	69.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Frankenstein *	d	2	99.-
Future Dimension *	d	1	59.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Gabriel Knight 2	e/d	3	85.-
Grand Prix Manager	d	2	89.-
Hardball 4	d	7	74.-
Heart of Darkness *	d	2	89.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	69.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Höhlenwelt	d	3	44.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Indy Car Racing II	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest 7	d	3	59.-
Legend of Kyrandia 3 *	d	3	29.-
Lemmings 3D	e/d	8	89.-
Little Big Adventure	d	3	69.-
Mad TV 2 *	d	2	79.-
Made in Germany Hits '95	d	sam	65.-
Magic Carpet Plus	d	1	49.-
Magic Carpet II	d	1	79.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Mechwarrior II	d	1	75.-
Monopoly	d	8	67.-
Mortal Coil	e/d	1	59.-
Nascar Track Pack	e/d	zus	39.-
NBA Live '96 *	d	4	79.-
NBA Jam Tournament	e/d	4	85.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Panzer General II (W95) *	d	8	79.-
Perfect General II	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)	e/d	1	76.-
Police Quest V SWAT	d	3	79.-
Primal Rage	e/d	1	79.-
Pro Pinball The Web	d	2	55.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quake * (ID-Soft !!)	e	1	89.-
Rayman *	e/d	1	69.-
Rebel Assault 2	e	1	68.-
Red Ghost *	d	8	89.-
Sensible World of Soccer	d	4	75.-
Shell Shock *	d	2	69.-
Shivers *	e/d	3	74.-
Sim City 2000 Collection	d	2	89.-
Sim Isle	d	2	79.-
Sim Town	d	2	66.-
Sim Tower	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II	d	3	76.-
Space Quest 6	d	3	75.-
Space Marines	d	8	77.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Steel Panther *	d	2	76.-
Stonekeep incl. dt. Update	e	3	85.-
SU 27 Flanker *	e/d	2	76.-
Ran Soccer	d	4	74.-
Raven Project	e/d	2	75.-
System Shock	d	3	79.-
Tek War	e/d	1	59.-
Terminal Velocity	e/d	1	75.-
Terminator Future Shock *	d	1	84.-
Tie Fighter SVGA	e/d	2	65.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Tilt	d	2	49.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
The Riddle of Master Lu	e/d	3	65.-
This Means War ! *	d	8	88.-
Thunderscape *	d	5	79.-
Thunderhawk 2 *	d	2	69.-
Total Distortion *	e	2	74.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	99.-
Torin's Passage *	d	3	84.-
Transport Tycoon Deluxe *	d	2	89.-
Trivial Pursuit	d	8	74.-
US NAVY Fighters Gold	d	2	88.-
Vollgas	d	3	79.-
Warcraft II	d	2	74.-
Westwood Compilation *	d	sam	74.-
Willi Lembkes Fußball Man.	d	2	64.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Wing Commander 4 *	d	1	99.-
Witchaven	e	1	69.-
Werewolf vs Comanche	e	2	69.-
Whales Voyage II	d	3	75.-
WipeOut	d	2	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
WWF Wrestlemania	d	1	89.-
Z *	d	8	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik, Shareware und Phillips CD-i. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Angebote

Titel			Preis
7 th Guest	e/d	3	25.-
Bioforge Mission	d	zus	44.-
Burning Steel 3	e/d	2	39.-
Dune II	d	3	29.-
Dschungelbuch (PC 3.5))	d	3	39.-
Dreamweb	d	3	29.-
Flugsimulator 5.1 dt	d	2	119.-
Hand of Fate	d	2	33.-
History Line 14-18	d	2	25.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Labyrinth of Time	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Panzer General	e/d	2	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	29.-
Privateer	e/d	2	29.-
Railroad Tycoon Deluxe (3.5)	d	2	29.-
Rally Championship	d	2	39.-
Return to Zork	d	3	29.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Simon the Sorcerer 1 *	d	3	29.-
Simon the Sorc. 1+2 incl Shirt	d	3	84.-
Space Hulk Classic	d	1	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
The Hidden Below	d	1	25.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
X-Com Terror from the Deep	d	2	39.-
Wing Commander II	e/d	2	29.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage

Hardware

Artikel	Preis
Aktion Replay MK4 V4.3	149.-
CD-ROM ATAPI 2 Speed	99.-
Conner 1275 MB CFSA	419.-
Game Card Eliminator	44.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Phoenix	179.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Ultrasound Max	299.-
Thrustmaster Flight 2	129.-
CH Paddles incl. Nascar Rac.	109.-
CH Flight Stick	89.-
CH Combat Stick	149.-

Lösungen

Titel	Preis
Alone in the Dark 3	19.90
Bioforge	19.90
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	24.80
Dark Forces	19.90
Dungeon Master II	19.90
Flight of the Amazon Queen	19.90
Höhlenwelt Saga Teil 1	19.90
Indiana Jones 4	19.90
King`s Quest 7	19.90
Lands of Lore	19.90
Legend of Kyrandia III	19.90
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.90
Monkey Island 1 oder 2 je	19.90
Phantasmagoria	19.90
Ravenloft Strahd`s Possesion	19.90
Sam & Max	19.90
Simon the Sorcerer II	19.90
Space Quest 6	19.90
Stonekeep	19.90
Star Trek TNG A Final Unity	19.90
System Shock	19.90
Ultima 8 Pagan	19.90
Ultima Underworld 1 oder 2	19.90
Vollgas	19.90
Woodruff	19.90
Wizardy 7	19.90
11 th Hour	19.90

Wir führen alle Hint-Shop Lösungen !

Unsere Spiele des Monats:

Wing Commander 4*
The Price of Freedom...
Komplett deutsch nur **99.-**

Cyberia 2 *
Der Kampf geht weiter..noch spektakulärer !!
Komplett deutsch nur **85.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Death Gate *
Das Spiel zum Film !
Komplett deutsch nur **69.-**

Der Druiden-zirkel
Komplett deutsch nur **59.-**

Quake *
Endlich der 3. Teil eines großen Actiongames!
Komplett englisch nur **89.-**

Earthworm Jim *
Jump'n Run in Vollendung !
Komplett englisch nur **65.-**

Warcraft 2
Die Schlacht um Azeroth geht weiter !
Komplett deutsch nur **74.-**

Pole Position *
So realistisch kann Rennen sein !
Komplett deutsch nur **89.-**

T.F.X EF 2000
Komplett deutsch nur **79.-**

Sony Playstation
..und alles was dazu gehört ! natürlich Vorführbereit !
nur **575.-**

Rebel Assault 2
Möge die Macht mit uns sein !!

The Dig
Super Adventure !
Komplett englisch je nur **68.-**

Star Trek Judgement Rites
Alone in the Dark 1
Legend of Kyrandia 3
Nascar Racing
Komplett deutsch je nur **29.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berrechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !



Bretthupferl

von Martin Wehnert

SPOTLIGHT

In Kürze ...

Pünktlich zur Spiel '95 in Essen, der größten Publikumsveranstaltung zum Thema Spiele in Europa, wurde wieder einmal der "Deutsche Spiele Preis" vergeben. Nicht verwechselt werden darf die Auszeichnung mit dem "Spiel des Jahres", das alljährlich im Frühsommer von elf Fachjournalisten gekürt wird. Der Deutsche Spiele Preis resultiert aus einer Leserumfrage der Zeitschrift "Pöppel-Revue" und Voten von Fachhändlern, Journalisten sowie Spieleclubs. Sieger in diesem Jahr: "Die Siedler von Catan" (auch Spiel des Jahres) – ein schöner Doppelerfolg für Autor Klaus Teuber und den Verlag Franckh Kosmos. Weitere Plätze: 2. *Linie 1* von Stefan Dorra; Goldsieber Spiele; 3. *Sternenhimmel* von Tom Schoeps; Goldsieber Spiele; 4. *Maulwurf Company* von Virgina Charves und Bertram Kaes; Ravensburger; 5. *Medici* von Reiner Knizia; Amigo; 6. *Galopp Royal* von Klaus Teuber; Goldsieber Spiele; 7. *Buzzle* von Eberle, Kittredge, Olotka; Franjos;

Da auch *Condottiere* von Dominique Erhard (Eurogames) mit Platz 11 noch gut dabei ist, hat von allen Titeln, die bei der Auszeichnung "Spiel des Jahres" berücksichtigt wurden, also lediglich *La-Trel* von Richard Morgan keinen Platz im Feld "Deutscher Spiele Preis".

Einen Sonderpreis für herausragende Neuentwicklungen im Spielebereich erhielt die amerikanische Firma Wizards of the Coast für ihr neuartiges Trading-Card-Game *Magic – the Gathering.* Zur Spiel '95 ließen sich die Wizards deshalb nicht lumpen und präsentierten ihre neueste Erweiterung zu Magic erstmals gleichzeitig in Englisch und Deutsch. Auf die Homelands, bzw. Heimatländer hatten die Süchtigen schon wieder lange gewartet.

Den Sonderpreis Kinderspiel erhielt, übrigens das Spiel Piepmatz von F.X. Schmid – etwas unverständlich in meinen Augen, denn eine der dürftigen Grafik angepaßte Spielidee ergibt eben auch nur ein mageres Gesamtbild. Vielleicht bin ich aber nicht mehr kindisch ... – pardon, kindlich genug für solche Spielereien.

Dafür oder dagegen?

Das regeln wir schon
Autor: Karl-Heinz Schmiel; für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren; Hersteller: Moskito Spiele, München; Preis: ca. 45 DM

Karl-Heinz Schmiel hat nur aus Regeln und Regeländerungen ein ganzes Spiel fabriziert, das trotz einiger taktischer Möglichkeiten seinen Spaß hauptsächlich aus den immer neuen – oft kaum vorhersehbaren – Gegebenheiten entwickelt.

In einer ersten Zugrunde müssen die Spieler, wenn sie an der Reihe sind, neue Regelkarten ausspielen und zur Abstimmung stellen. Je nachdem, ob diese angenommen oder abgelehnt werden, gibt es farbige Chips. Viel hängt natürlich davon ab, welche Regeln gerade gelten.



In einer Wertungsrunde gibt es dann endlich Punkte für die mühsam ergatterten Chips, doch auch hier kommt es auf die gerade geltenden Regeln an. Da kann zum Beispiel ein ganzer Berg von Chips nur wenig wert sein, wenn es auf einmal zehn Bonuspunkte für einzelne Chips einer Farbe gibt.

Und um das ganze auf die Spitze zu treiben, folgt schließlich noch die Prognoserunde. Wer zu Beginn richtig getippt hat, auf welchem Platz er am Ende liegt, der wird noch einmal fett belohnt. Fünfmal wiederholt sich dieses Schema, danach bestimmen die meisten Punkte den Sieger.

Schach für Nonsensfreunde

Eigentlich tragen zwei Spieler eine ganz normale Schachpartie aus. Jeder erhält aber fünf Tschach-Karten auf die Hand. Pro Zug darf davon eine ausgespielt werden, die sofort vom Stapel ersetzt wird. Die Karten verändern für einen Zug bestimmte

Tschach
Autoren: Clequin & Faidutti (deutsche Bearbeitung: Birgit Irgang); für 2 Personen ab 10 Jahren; Hersteller: Heidelberger Spieleverlag; Preis: ca. 12 DM

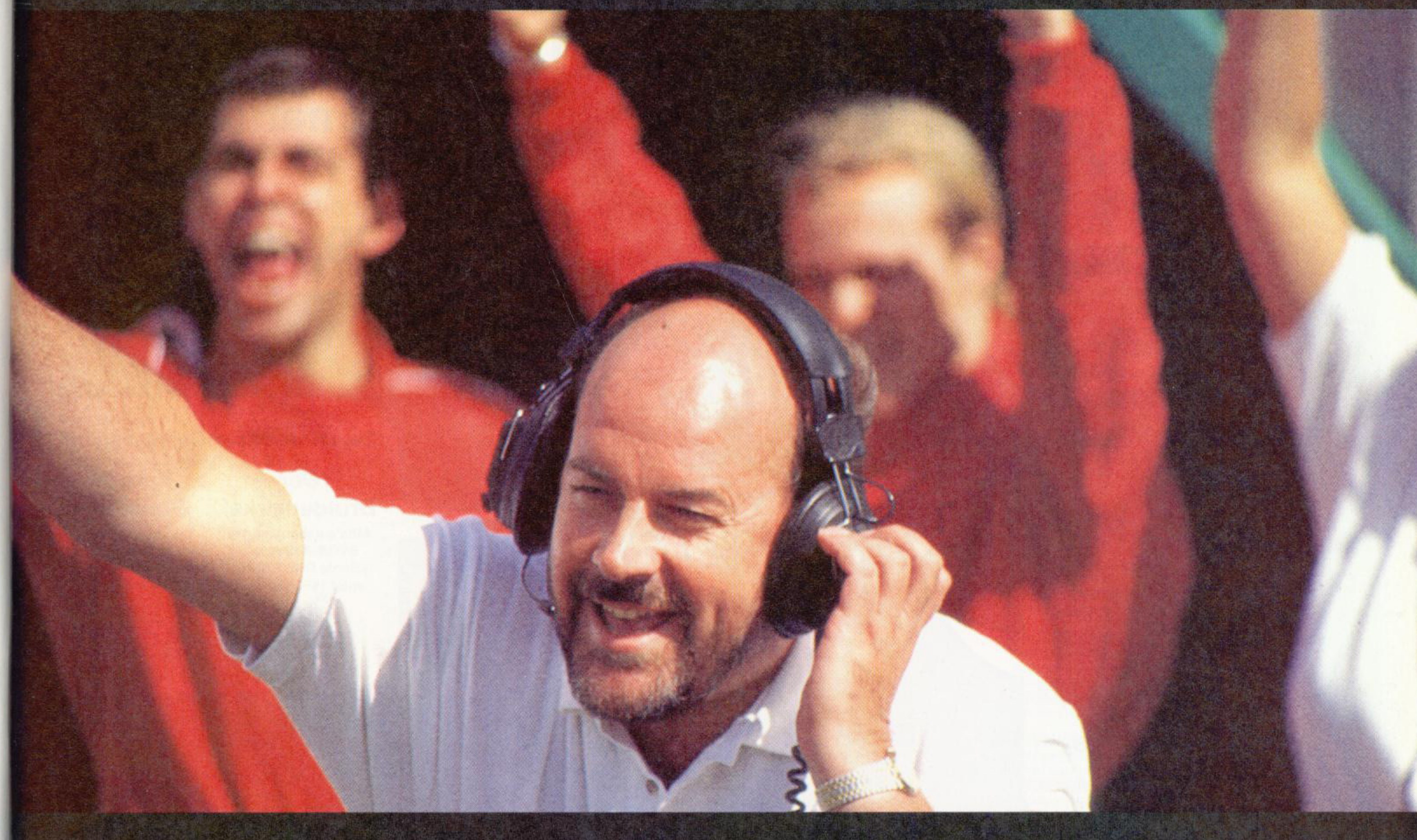


Schachregeln oder stellen ganz neue Gesetze wie die folgenden auf: Der Gegner muß Züge zurücknehmen oder unter Zeitdruck ausführen, auf einmal ziehen alle Bauern nur noch diagonal und schlagen geradeaus, Figuren werden zu Kamikazeangreifern, die sich und alle angrenzenden Figuren vom Brett fegen, Felder mutieren zu schwarzen Löchern, die einfach nicht mehr existieren.

Aller Absurdität zum Trotz entpuppt sich Tschach dennoch als mehr als ein einfaches Glücksspiel. Auch bei Tschach wird letzten Endes der bessere Taktiker und Stratege gewinnen, der die richtigen Karten zum richtigen Zeitpunkt ausspielt.

Wenn Schach die Krone unter den Spielen ist, wie seine Fans gerne behaupten, dann ist Tschach die unbedingt dazugehörende Narrenkappe. Und wenn diese Kappe auch noch für so wenig Geld zu haben ist, sollten sie sich nicht nur die Schachkönige öfter einmal aufsetzen.

Dies ist keine Rennsimulation!



Dies kann der Höhepunkt Ihrer Karriere sein!

Sie managen ein Formel-1 - Team.

Platz 1 oder Platz 20 - es liegt ganz bei Ihnen!

Grand Prix Manager

DIE BESTEN FORMEL 1 SPIELE GIBT ES NUR BEI MICROPROSE!

MICROPROSE

Spectrum HoloByte - MicroProse WWW Site: http://www.microprose.com. Mailbox: 05241-946484

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	**99,99**	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,99*	69,99*
AH-64D Longbow (dt.)	89,99*	
Albion (dt.)	89,99*	
Alien Odyssey	69,99	
Aliens	79,99*	
Anvil of Dawn	79,99*	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Atari 2600 Action Pack Vol.2	59,99	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99*	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99*	89,99*
Bermuda Syndrom (dt.)	79,99	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bioforge Mission CD	39,99*	
Bleifuß – Screamer	59,99	
Bolo	59,95	
Braindead 13 (dt.)	**69,99***	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99*	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Caribbean Desaster	89,99	89,99*
Championship Manager 2 (dt.)	99,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
CivNet (dt.)	99,99*	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Conquest of the New World (dt.)	89,99*	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,99*
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99*	
Cyberspeed (dt.)	79,99*	
Deathkeep AD&D	79,99*	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99*	
Der Planer 2 (dt.)	**79,99***	
Der Seelenturm (dt.)	69,99*	
Der Talismann (dt.)	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99*	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Dime City (dt.)	89,99	89,99*
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99*	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (Win 95, dt.)	69,99*	
Empire 2	79,95	
Entomorph	79,99*	
Extreme Pinball	59,99*	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	**99,99***	
Frankenstein (dt.)	79,99*	
Gabriel Knight 2	89,99*	
Gene Wars (dt.)	89,99*	
Gone Fishin'	49,95	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	

PC-Spiele	CD	Disk
Hardball 5	89,95	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	89,99*
Hugo (CD: neue Levels!)	69,99	69,95
Human Recall (dt.)	79,99*	
IndyCar Racing 2	79,99	
In the First Degree (dt.)	**79,99***	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99*
Jewels of the Oracle	89,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.)	99,99*	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	89,99*
Mephisto Genius 2.0	89,95	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Mission Critical	79,99	
Monopoly	69,99	
Mortal Coil	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NBA Jam Tournament Edition	89,99	
NBA Live 96	**89,99***	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	69,99*	
Peroxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,99*	
Pinball 95 (Maxis)	39,99*	
Pinball Wizzard 2000	69,99*	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99*	89,99
Police Quest Collection (dt.)	89,99*	
Pool Champion	69,99*	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99*	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Raven Project (dt.)	59,99	
Rayman (dt.)	79,99*	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	**89,99***	
Ring der Nibelungen	69,99*	
Road Warrior	69,99	69,99
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sensible Golf	69,99*	69,99*
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99	
Shell Shock	79,99*	
Shivers	79,99	
Shock Wave	89,99*	
Sid Meier Coll.: Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe	89,99	
Silent Hunter	**79,99***	
Silent Steel (dt.)	119,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Tower (dt.)	89,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Skunny	49,99	
Space Academy	79,99*	79,99*
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Rangers (dt.)	69,99	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	79,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	85,00	
Tek War	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig	69,99	
This Means War! (dt.)	89,99*	
Thunderhawk 2	79,99*	
Thunderscape (dt.)	79,99*	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	**89,99***	
Tiny Troops	79,99*	79,99*
Top Gun – Fire At Will (dt.)	109,99*	

PC-Spiele	CD	Disk
Torin's Passage (dt.)	**89,99**	
Total Distortion	79,99*	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Karts (dt.)	89,99*	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	**79,99**	
Warhammer	79,99*	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,99*	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,99	59,99*
Wing Commander 4 (dt.)	99,99*	
WipEout	99,99	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
WWF Wrestlemania: Arcade	89,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99*	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 2		29,95
Archon Ultra		29,95
Atari 2600 Action Pack Vol.1	**29,95**	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Colonization (dt.)	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou (dt.)	29,95	29,95
Der Patrizier (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dream Web (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		**39,99**
EA Sports: Rugby World Cup	39,95	
Elite Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Front Lines (dt.)		29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Hi Octane (dt.)	39,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99*	
Höhlenwelt Saga (Original)	**29,99**	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,99	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Last Dynasty (dt.)	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Made in Germany: Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif	69,99	
Mad News (dt.)	39,95	
Magic Carpet (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	**19,99**	**29,95**
Microcosm	29,95	
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
PGA Tour Golf	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	**29,95**	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Super Karts	39,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	**19,95**	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Temptation: Legend of Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, IndyCar	49,95	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Der Preis ist heiß		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Glücksrad		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
USS Ticonderoga (dt.)	29,99	
Virtuoso (dt.)	19,99	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	**29,99**	
Wings of Glory	39,95	
X-COM – Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
3D Atlas	99,99*	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
D-Jure (Gesetzestexte)	39,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Pegasus 2/95 (Shareware)	29,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Star Trek Techn. Manual (dt.)	**129,00**	
Tele-Info (Telefonbuch, Okt.95)	39,99	
Tuneland (dt.)	79,95	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI	
Forrest Gump	49,95
Mr. Bean – Unseen Bean	29,95
Pink Floyd – Pulse	59,95
Star Trek – Treffen der Generationen	**49,95**
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	**59,95**
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	**49,95**
Gravis Joystick Analog	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	**319,95**
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	559,95
Extreme Games	89,95
Lemmings 3D	69,95
Novastorm	69,95
Street Fighter – The Movie	69,95
Warhawk	**89,95**

Wo Sie uns finden:

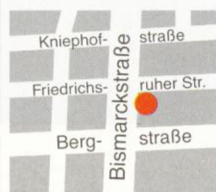
Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

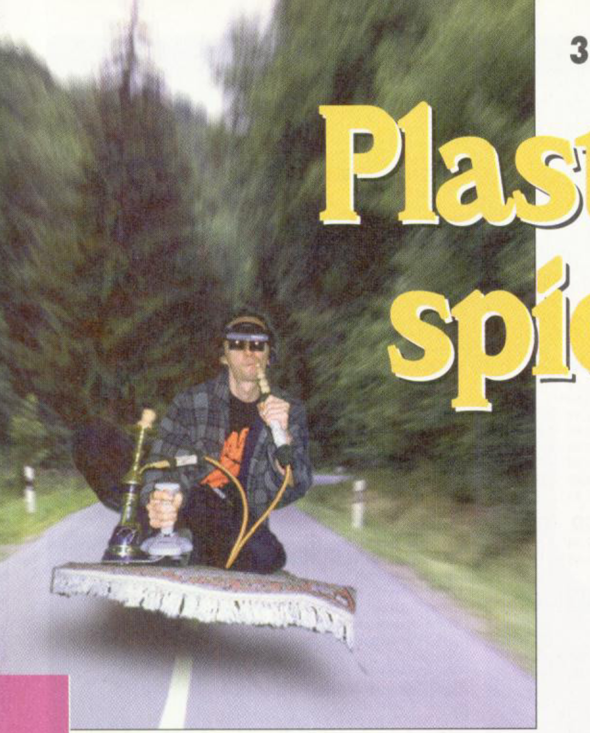


Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Plastischer spielen



REPORT

Kaum ein Spielegenre hat in den letzten Jahren eine so rasante Entwicklung erfahren wie die 3D-Games. Seit Ultima Underworld haben die Engines einen Leistungsgrad erreicht, bei dem das zweidimensionale Monitorbild zum Hindernis wird. Die Zubehörindustrie offeriert jedoch Möglichkeiten, dieses Manko durch neue Technologien zu umgehen.

Wem ist es nicht schon so gegangen, daß er, schwer verletzt, die Tankanzeige der Kettensäge auf Reserve, in einem dunklen Kellerlabyrinth stand und sich dringend gewünscht hat zu wissen, was hinter der nächsten Gangbiegung lauert? So perfekt die Engines moderner 3D-Spiele auch sein mögen, das ganze Genre hat noch einen schwerwiegenden Nachteil: Leider ist ein herkömmlicher Monitor nicht in der Lage, ein wirklich dreidimensionales Bild zu produzieren. Das ganze sieht zwar plastisch aus, aber den Kopf in das Monitorbild zu stecken und um die Ecke zu linsen, das bleibt dem neugierigen Spieler verwehrt.

Um ein Monitorbild tatsächlich plastisch zu gestalten, dafür wurde schon einiges versucht (Wer kann sich zum Beispiel nicht an die nervigen Rot-Blau-Pappbrillen erinnern?), aber annehmbare Bildqualität hat erst die Virtual-Reality-Forschung erbracht. Vom Cyberspace, wie ihn die Science-fiction-Literatur immer wieder gerne beschreibt, ist der Heim-PC aus Kosten- und Leistungsgründen trotzdem immer noch Lichtjahre entfernt.

Die ständig wachsende Zahl derjenigen, die sich mit dem Thema 3D auseinandersetzen, wirft von Zeit zu Zeit einige Entwicklungen auf den Markt, die der wartenden Cyberkundschaft zeigen soll, daß man Fortschritte macht. Eines der erfolgversprechenden Verfahren auf dem Weg in den Cyberspace sind die sogenannten Shutterbrillen.

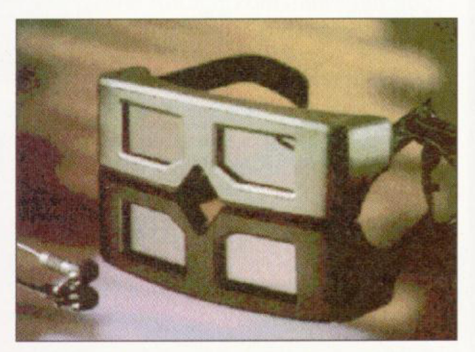
Zwinkerbrille

Obwohl Sanyo auf der IFA 95 recht eindrucksvoll bewiesen hat, daß man dreidimensionale Bilder auf einem Fernseher auch ohne zusätzliche Brille sichtbar machen kann, steht es noch ziemlich in den Sternen, wann diese neue Technologie für jedermann verfügbar wird. Bis entsprechende Displays eine Bildqualität erreichen, die denen moderner VGA-Monitoren entspricht, ohne daß dabei in die Preisregion eines Ferrari-Neuwagens vorgestoßen wird, geht mit Sicherheit noch eine lange Zeit ins Land.

Mit dem Shutterprinzip ist es jedoch schon heute durchaus möglich, ein einigermaßen stabiles, farbiges 3D-Bild zu erzeugen, wenn man nur eine entsprechende Brille einsetzt.

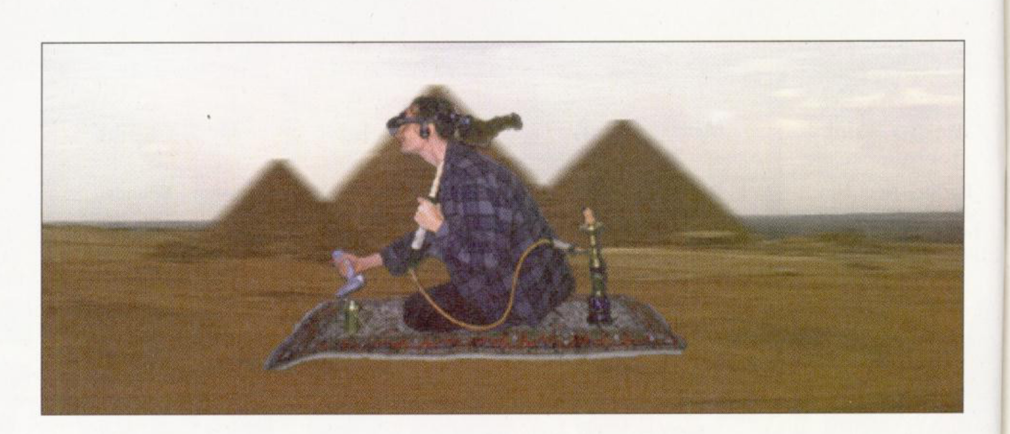
Das Shutterprinzip beruht darauf, daß das menschliche Auge nur einer ziemlich geringen Bildfrequenz folgen kann. Moderne VGA-Monitore mit 100 Hz schaffen es, 100 Bilder pro Sekunde auf den Schirm zu bringen; das Auge nimmt jedoch schon bei knapp 30 Bildern pro Sekunde eine zusammenhängende Bildfolge als flüssige Animation auf. Wenn also ein 100-Hz-Monitor abwechselnd je ein Bild für das rechte und linke Auge anzeigt und diese Bilder auch ausschließlich vom jeweiligen Auge gesehen werden, dann entsteht eine dreidimensionale Animation. Diese erscheint immerhin noch mit 50 Bildern pro Sekunde und ist damit schnell genug, um als flüssig bezeichnet zu werden.

Natürlich würde es niemand schaffen, 100mal pro Sekunde absolut exakt mit den Augen zu zwinkern (außer vielleicht mit Hilfe illegaler Substanzen?!), und deshalb übernimmt diesen schwierigen Part die sogenannte Shut-



Gibt's leider nicht auf Krankenschein

terbrille. Im Prinzip besteht sie aus zwei LCD-Anzeigen, wie man sie beispielsweise in einem Game Boy findet. Die Brille wird in das Signal der VGA-Karte geschleift und schaltet abwechselnd eine der Anzeigen auf durchsichtig und die andere auf undurchsichtig. Das geschieht so schnell, daß man außer einem leichten Dunklerwerden der Brille vom eigentlichen An- und Abschalten nichts merkt (ähnlich wie bei einer Neonröhre, die ja auch 50mal pro Sekunde an- und abgeschaltet wird).



Jetzt fehlt nur noch ein Schritt: Wenn das Programm, das die Monitorbilder erzeugt, mitgeteilt bekommt, daß es abwechselnd eine rechte und eine linke Ansicht der Szenerie erzeugen soll, entsteht ein plastischer Effekt, der sich sehen lassen kann.

3D-Max

Der derzeit günstigste Weg, um zu einem annehmbaren, plastischen Spielfeld zu gelangen, führt über die 3D-Max-Brille von Kasan. Das knapp 300 DM teure Hi-Tech-Spekuliereisen wird vom Tier Zwo Verlag in Bonn vertrieben und ist ein Zubehörteil, das so einfach funktioniert, wie man sich das immer gewünscht hat.

Das System besteht aus einer 8-Bit-Steckkarte, die in einen freien Slot im PC kommt, je einem Ein- und Ausgang für das Kabel des VGA-Signals und einem Anschluß für die eigentliche Brille. Im Lieferumfang enthalten ist außerdem eine CD mit Treibersoftware und einigen Demoprogrammen.

Nach der Installation, die innerhalb von 10 Minuten auch von Nichtfachleuten ausgeführt werden kann, ist es bereits möglich, beliebte 3D-Games wie Hi-Octane, Magic Carpet oder Descent aus einer völlig neuen Perspektive zu erleben. Das ganze funktioniert mit Billig-VGA-Monitoren zufriedenstellend und mit modernen Spitzenmonitoren geradezu traumhaft. Statt auf einer platten Mattscheibe befindet sich das Spielfeld nun irgendwo in einem imaginären Raum zwischen Brille und Monitor.

Um es gleich vorwegzunehmen: Der schnelle Blick um die Ecke bleibt Spielern noch immer verwehrt, denn mit einem echten 3D-Ambiente hat man es halt immer noch nicht zu tun. Aber gerade bei orientierungsverwirrenden Games wie Descent finden sich plötzlich Ecken und Nischen, die vorher gar nicht als solche erkennbar waren.

Man darf nicht vergessen, daß die Spiele selbst ja eigentlich für einen 2D-Monitor entwickelt wurden und gar nicht die nötigen Freiheitsgrade und Tastensteuerungen für alle Bewegungen unterstützen. Es wird jedoch lediglich eine Frage der Zeit sein, wann sich die Spieleindustrie dieser Technik annimmt und Spiele produziert, bei denen dreidimensionales Sehen von vornherein zum Gameplay gehört und nicht nur Feature ist. Die 3D-Max-Brille ist ein günstiger Einstieg in die 3D-Welt und bringt jede Menge Software für ein gewaltiges Aha-Erlebnis mit sich.

Produktinfo

3D-MAX
Preis: ca. 300 DM
Hersteller: Kasan
Lieferant: Tier Zwo, Weselstr. 12, 53113 Bonn

I-Glasses

Noch wesentlich cyberorientierter sind die sogenannten I-Glasses, die jedoch im Grunde ebenfalls auf dem beschriebenen Verfahren basieren und bis auf die zusätzlichen Steuerungsoptionen zu den 3D-Max-Games kompatibel sind.

Nachteile bei der Herstellung von Cyberhelmen sind die Displays. Herkömmliche Helme haben für jedes Auge einen eigenen kleinen LCD-Bildschirm. Da solche Bildschirme, wenn sie farbig und hochauflösend sein sollen, sehr teuer sind, werden auch die Brillen sehr teuer, da man ja zwei der kleinen Schirmchen braucht.

Die I-Glasses kombinieren einen zentral angebrachten LCD-Monitor mit einem Spiegelsystem und eingebauten Shuttergläsern. Das macht den Cyberhelm nicht nur billiger in der Herstellung, sondern reduziert auch noch das Gewicht dramatisch. Trotzdem sollte man bedenken, daß ein I-Glasses-Helm in den Preisregionen eines wirklich guten 17-Zoll-Monitors liegt und diesen keinesfalls ersetzen kann.

Dafür gibt's ein zusätzliches Gimmick, nämlich die Möglichkeit, an den Helm einen Head-Trakker anzuflanschen. Ein solcher Tracker enthält einen Lage-Sensor, der die momentane Kopfhaltung des Spielers via serieller Schnittstelle in den Rechner speisen kann. Ein Spiel kann diese Positionsdaten auswerten und als erweiterte Steuerungsmöglichkeit nutzen. So läßt sich beispielsweise die Steuerung eines Flugzeugs mit dem Joystick realisieren, während der Pilot gleichzeitig seinen Blickwinkel durch Kopfbewegungen steuert.

Produktinfo

I-Glasses
Preis: ca. 2000 DM (inkl. Tracker)
Hersteller: Virtual I-O
Vertrieb: Escom, Tiefgartenstr. 9, 64646 Heppenheim

Spiel ohne Grenzen

Wer sagt's denn: Kaum hat man in einem Artikel darüber gemeckert, daß niemand richtige Cybergames entwickelt, schon erreicht einen die Meldung, daß so etwas doch geschieht, und zwar mitten in Deutschland. Die Firma VRT schreibt gerade für Escom eine eigene Spieleserie, die die kompletten Fähigkeiten der I-Glasses unterstützt. Wir haben uns die Vorabversion von *InCyberia* ansehen dürfen und können es kaum erwarten, Euch im nächsten Heft brandaktuelle Infos zum ersten "echten" Cyberspace-Adventure zu liefern. *Tom*

Auch für derartige Eigenschaften ist es ausschlaggebend, wie tief die I-Glasses in die Programmierung eines Spiels integriert wurden. Ein nachträglicher Patch über das eingangs erwähnte 3D-Spiel läßt zwar beispielsweise die Umgebung plastisch erscheinen, die angreifenden Monster sind jedoch noch immer zweidimensional. Auch der Blick um die Ecke ist in den Originalroutinen des Games nicht vorgesehen. Bei den mitgelieferten Patches für gängige 3D-Games ist also durch die Mehrausgabe gegenüber der Shutterbrille nicht viel gewonnen, zumal die Implementierung des Trackers in bezug auf Präzision sehr zu wünschen übrig läßt.

Auf der mitgelieferten CD finden sich jedoch auch Demoprogramme, die speziell für die I-Glasses geschrieben wurden. Sie zeigen, daß alles perfekt funktionieren könnte. Es wird also Zeit, sich für größere Produktionen der beschriebenen Möglichkeiten anzunehmen. Wie auch immer: Wer ein Fan von Cyberpunk-Romanen ist und endlich eigene Erfahrungen auf diesem Gebiet sammeln möchte, findet in den I-Glasses ein Produkt, das zur Zeit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis im Genre aufweisen kann. ❑

tom

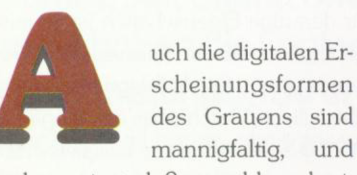
GRUSELN MIT SPASS

Voodoo und blaue Augen

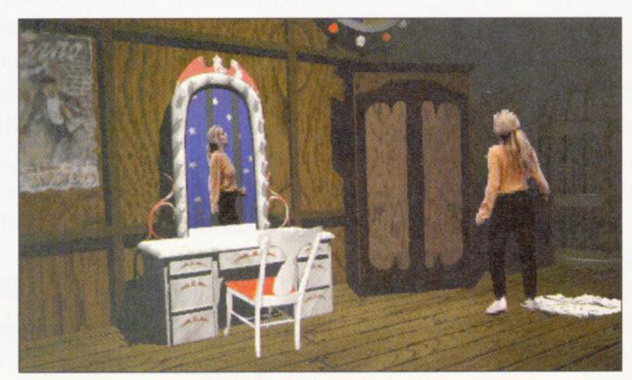
Im Voodoo-Museum macht sich Gabriel Knight kundig

THEMA

Grusical-Fans wissen es schon lange: Das Böse lauert überall da draußen, und nur unerschrockene PC-Helden können es besiegen. Selten jedoch war das Böse so übermächtig wie heute – eine ganze Reihe hochkarätiger Programme schickt sich an, Spielern das Fürchten zu lehren.



Auch die digitalen Erscheinungsformen des Grauens sind mannigfaltig, und so kommt es, daß sowohl noch etwas verzagte als auch recht abgebrühte Geisterjäger auf ihre Kosten kommen. Eindeutig auf die letztgenannte Zielgruppe abgestimmt ist zum Beispiel Sierras Sieben-CD-Monster **Phantasmagoria**, prall gefüllt mit Spannung, Videos und Musik.



Phantasmagoria: Ein todernstes Katz-und-Maus-Spiel beginnt

Phantasmagoria ist kein Adventure im bewährten Sierra-Stil, denn auch hier ging man mit der Zeit und integrierte Videosequenzen mit "echten" Schauspielern in das Spielgeschehen. Daher erinnert das Spiel mehr an einen guten Gruselstreifen als an ein konventionelles Adventure. Das Gameplay ist überdies um einiges linearer und weniger komplex als bei bisherigen Sierra-Adventures:

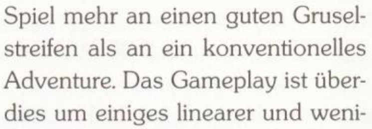
Gerade erst haben Adrienne Delaney und ihr Mann Don Gordon begonnen, ihr neuerworbenes Haus einzurichten, eine uralte Villa in Neuengland, die seit Jahren leergestanden hatte, da fängt der Ärger auch schon an. Zum einen sind da die Alpträume, die Adrienne andauernd plagen, zum anderen die beunruhigenden Veränderungen ihres Mannes. Als Don, völlig entgegen seiner früheren Natur, immer launischer und aggressiver wird, beginnt Adrienne, sich Sorgen zu machen. Bei der Erforschung des alten Hauses kommt sie langsam dem schrecklichen Geheimnis auf die Spur: Der frühere Besitzer des Hauses, ein Magiekünstler namens Carno, hatte seinerzeit einen Dämonen entfesselt, der alsbald von seinem Befreier Besitz ergriff. Seit Carnos (unnatürlichem) Ableben lauerte dieser Dämon auf ein neues Opfer. Und das hat er nun gefunden. Schon bald muß Adrienne um ihr Leben kämpfen ...





Phantasmagoria: nix für schwache Nerven oder Minderjährige





Trotz (oder gerade wegen) zahlreicher Anleihen bei Filmen und Büchern ist aus Phantasmagoria ein überaus spannendes und vor allem nervenaufreibend gruseliges Spiel geworden. So werden zum Beispiel Erinnerungen an Stanley Kubricks Meisterwerk *Shining* wach (zu dem Stephen King die Story lieferte) oder an diverse Lovecraft-Erzählungen. Fans von Stephen-King-Romanen und -Verfilmungen kommen jedenfalls voll auf ihre Kosten.

Leider gehen die etwas lineare Handlung und die vielen Videoszenen zu Lasten der Spielzeit, aber damit verhält es sich wie mit einem guten Film: Man kann ihn wieder und wieder angucken, und noch dazu entdeckt man bei "Phantasmagoria" auch nach mehrmaligem Durchspielen immer noch Videoszenen, die man zuvor übersehen hatte. Das Spiel spart nicht mit blutigen Mordszenen, und ist daher nur bedingt für Zartbesaitete und Minderjährige geeignet. Für Herbst '96 ist übrigens eine Fortsetzung geplant – leider nicht mehr unter der Leitung von Roberta Williams.

Ebenfalls von Sierra kommt das schon etwas ältere und nicht ganz so blutige **Gabriel Knight**, das auf traditionelleren Adventurepfaden wandelt. Gabriel Knight ist Händler für seltene Bücher und (Möchtegern-)Schriftsteller im French Quarter in New Orleans, der Metropole tief im Süden der USA, einem brodelnden Gemisch aus den Kulturen von Franzosen, Angelsachsen und afrikanischer Sklaven. Und – wie der Spieler bald erfährt – die Stadt ist das Zentrum des **Voodoo**-Kults in den Vereinigten Staaten.

H.P. Lovecraft: Die Mythologie des Grauens

Howard Phillips Lovecraft, geboren 1890 in Providence, Rhode Island, der in Filmen und Spielen aus dem Horror-Genre immer wieder zitiert wird, gilt heute als einer der bedeutendsten amerikanischen Autoren von Schauergeschichten. Zeit seines Lebens ein Sonderling und Außenseiter, von ignoranten Herausgebern häufig abgelehnt, wird er heute von Kritikern oft mit Größen wie E. A. Poe in einem Atemzug genannt. Auch in Deutschland hat er mittlerweile eine stattliche und überaus begeisterte Fangemeinde gewonnen. Einen Großteil seines Lebenswerkes stellen die zahlreichen Kurzgeschichten dar. Außerdem gibt es noch zwölf längere Werke von ihm, darunter die Prisoner-of-Ice-Vorlage "Die Berge des Wahnsinns". Die meisten seiner Werke erschienen in der amerikanischen Zeitschrift "Weird Tales" und wurden erst später in Buchform herausgegeben.

Lovecraft schuf eigens für seine Erzählung eine komplexe Mythologie, komplett mit Göttern, urzeitlichen Wesen und schrecklichen Kulten, die im fiktiven Buch des verrückten Arabers Abdul Alhazred, dem fürchterlichen "Necronomicon", beschrieben sein sollen. Es handelt von uralten, kosmischen Rassen, die lange vor dem Menschen die Erde besiedelten, sich furchtbare Schlachten lieferten und in Dekadenz untergingen. Götter mit unaussprechlichen Namen wie "Cthulhu", "Azathoth" oder "Ithaqua" planten mit Unterstützung einiger irdischer Völker, die Erde zu unterjochen, jedoch wurden sie nach titanischen Kämpfen wieder ins Weltall vertrieben.

Viele von Lovecrafts Erzählungen beschäftigen sich mit dunklen Kulten, die an abgelegenen und unheimlichen Orten der Welt überlebt haben und die diese Götter auf Hexensabbaten verehren und ihnen Menschenopfer darbringen. Finstere Träume beherrschen die Opfer dieser Kulte. Anderen, den Traumgehern, erschließen sich im Schlaf morbide Parallelwelten voll faszinierender Phantasiegestalten. In Lovecrafts Erzählungen herrscht meist eine Stimmung von Zerfall und Verwesung, die Handlung spielt in uralten, heruntergekommenen Stadtvierteln und in Gegenden, die von den Menschen gemieden werden. Lovecraft beschränkt sich dabei meist auf unscheinbare und doch furchterregende Andeutungen des Grauens, das oft nur für einen kurzen Augenblick sichtbar wird.

Lovecrafts Werke scheinen sich hervorragend für Spiele aller Art zu eignen. Es gibt sogar ein Lovecraft-Pen&Paper-Rollenspiel von der Firma Chaosium. Hochwertigen Computerspielen mit Lovecraft-Thematik hat sich in der Vergangenheit hauptsächlich die Firma Infogrames gewidmet: **Shadow of the Comet** überzeugte vor mehr als zwei Jahren durch die spannende Story und dichte Atmosphäre. Der Nachfolger **Prisoner of Ice** bringt Grafik, Sound und Bedienung auf den allerneuesten Stand, entfernt sich jedoch auch weiter von der Vorlage als sein Vorgänger. Im 3D-Klassiker **Alone in the Dark** schließlich steuert man den Detektiv Carnby durch eines der für Lovecraft typischen, verfallenen Landhäuser Neuenglands, löst Rätsel und erwehrt sich unzähliger Ungeheuer. Die damals revolutionäre 3D-Grafik weiß auch heute noch zu gefallen, und die beklemmende Stimmung kommt immer noch genauso gut rüber, zumal es mittlerweile für wenig Geld zusammen mit Teil 2 der Saga auf einer CD erhältlich ist.

Wer übrigens Lovecrafts Geschichten selbst kennenlernen möchte, ist zum Einstieg mit dem Taschenbuch "Cthulhu Geistergeschichten" vom Suhrkamp Verlag gut beraten.



Prisoner of Ice: Lavaströme in der Antarktis

Eingeschleimt: So sehen die Opfer der Prisoners aus

Schon seit Tagen sind die Lokalzeitungen voll von Meldungen über mysteriöse Voodoo-Morde, bei denen die Opfer meist grausam verstümmelt wurden. Merkwürdige Symbole wurden außerdem an den Tatorten gefunden. Neugierig, wie er nun einmal ist, entscheidet Gabriel sich, Nachforschungen anzustellen; sein Vorwand: Er wolle über das Thema eine Novelle schreiben. Schon bald befindet sich Gabriel tief in der bedrohlichen Welt der Menschenopfer und des Voodoo. Im Laufe des Spiels findet er auch mehr über seine Vorfahren, die Ritters aus Deutschland, und deren "Schattenjäger"-Tradition heraus. Es kommt, wie es kommen muß: Gabriel tritt in die Fußstapfen der Ahnen und wird ein "Schattenjäger", ein Bekämpfer des Bösen auf der Welt.

Gabriel Knight spart zwar nicht mit gruseligen und mitunter blutigen Szenen, doch es entsteht nie der Eindruck, vor einem Splatterspiel zu sitzen. Dazu ist die Atmosphäre des okkulten New Orleans einfach zu überzeugend, fesselnd und realistisch. Das wird durch die überaus gelungene Sprachausgabe der CD-Version noch verstärkt: In der englischen Version lieh zum Beispiel Tim Curry ("Rocky Horror Picture Show", "Clue") Gabriel seine Stimme. Auch die Musik paßt exzellent zur Atmosphäre, die sich langsam, aber stetig aufbaut und sich gegen Ende immer unheimlicher verdichtet.

Im Gegensatz zum rätselarmen Phantasmagoria ist Gabriel Knight nicht innerhalb eines Wochenendes geknackt. Die Rätsel sind zahlreich und sehr logisch, aber doch recht hart, so daß das Spielvergnügen lange Zeit anhält. Die Grafik ist zwar nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit (kein SVGA, keine Videosequenzen), aber wen stört das schon angesichts der erwähnten Vorzüge, zumal man das Spiel mittlerweile mit etwas Glück "gebraucht" günstig erwerben kann.

Wesentlich nervenfreundlicher als die vorgenannten Titel gibt sich Infogrames' **Prisoner of Ice**. Wie bei dem etwas betagten Vorgänger **Shadow of the Comet** liegt auch diesem Spiel eine Erzählung von **H. P. Lovecraft** zugrunde, nämlich die *Berge des Wahnsinns*.

In der Rolle des amerikanischen Geheimagenten Ryan muß man einen unheimlichen Kult daran hindern, die "Großen Alten", urzeitliche Götter, auf die Erde zurückzurufen. Dazu kommen noch Auseinandersetzungen mit den Prisoners of Ice, froschartigen Wesen, die im ewigen Eis der Antarktis kaltgestellt waren, bis die britische Marine zwei der Kreaturen zur näheren Untersuchung in einem U-Boot abtransportierte. Als ob das alles noch nicht genug wäre, muß sich Ryan auch noch mit Nazi-Agenten herumschlagen. Dabei lernt er, ähnlich wie sein großes Vorbild Indy, die verschiedensten Örtlichkeiten im Spiel kennen: Die Falkland-Inseln, Buenos Aires und sogar die Zukunft.

"Prisoner of Ice" legt viel Wert auf gepflegte Gruselstimmung, die völlig ohne Blut auskommt. Wohlige Schauer beim Erscheinen eines Prisoners wechseln sich mit Rätselpassagen im Indiana-Jones-Stil ab. Besonders furchteinflößend ist "Prisoner of Ice" zwar nicht, aber stundenlanger Spielspaß vor einem interessanten literarischen Hintergrund ist garantiert.

Kenner der Vorlage werden dennoch ein wenig enttäuscht sein: Stellenweise wird der Cthulhu-Mythos eher frei ausgelegt, und die Story wirkt manchmal etwas konfus. ❑

Elmar Schwarzl

Tips für Gruselfreunde

Programm	Medium	Preis	Hersteller	Thema
Phantasmagoria	7 CDs	ca. DM 100	Sierra On-Line	Video-Hatz im Stephen-King-Stil
Prisoner of Ice	1 CD	ca. DM 90	Infogrames	Adventure im Indy-Jones-Stil mit vereinzelten Gruseleinlagen
Shadow of the Comet	Disk	ca. DM 90	Infogrames	Vorgänger von Prisoner of Ice, Grafik und Steuerung sind nicht mehr ganz up-to-date
Gabriel Knight	CD/Disk	ca. DM 50	Sierra On-Line	Packende Voodoo-Geschichte in New Orleans, auf CD mit Promi-Sprachausgabe (z. B. M. Hamill und Tim Curry)
Cthulhu Geistergeschichten	Taschenbuch	ca. DM 15	Suhrkamp Taschenbuch,	Gruselgeschichten rund um uralte Götter, verwunschene Häuser und zerfallene Dörfer



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

Titel	DM
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
AL QADIM 3,5"	24,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	**24,90**
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	24,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**49,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	29,90
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	9,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	24,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	15,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	19,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	29,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	49,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH	79,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**99,90**
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	39,90
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST DT. ANL.	24,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	**14,95**
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER KOMPL. DT.	**49,90**
ALBION KOMPL. DT.	89,90
ALIEN VIRUS *	99,90
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE –	79,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	45,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	**29,90**
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK 3 KOMPL. DT.	**89,90**
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	89,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	89,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	89,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	29,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	89,90
BATMAN FOREVER DT. ANL. *	99,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE INCL. DATA 1 & 2+ PANZERGENERAL DV	39,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D.	**85,90**
BATTLE RACE DT. ANL.	**89,90**
BATTLE TEAM CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT.	**79,90**
BIING! KOMPL.DT.	69,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	**85,90**
BITMAP-BROTHERS COMPILATION INKL. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**65,90**
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	85,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	69,90
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURN CYCLE DT. ANL.	89,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	**29,90**
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	29,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH	89,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOL 2 / LOTUS 3 / -SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2	29,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	79,90
CIVILIZATION	35,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- *	89,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
COCKTEL KID COLLECTION inkl. WOODRUFF & STERNENSCHWEIF, INCREDIBLE MACHINE, ADI MATHE, ADI DEUTSCH	**79,90**
COLONIZATION KOMPL. DT.	49,90
CONQUER DT. ANL.	**79,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	29,90
COMAND & CONQUER ENGLISCHE VERSION	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	89,90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD *	99,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	85,90
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– KOMPL. DT. *	**89,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	29,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	**35,90**
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG *	69,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	29,90
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	**69,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	39,90
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	99,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**69,90**
DREAMWEB	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL *	59,90
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	69,90
ENDORFUN DT. ANLEITUNG	59,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	79,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	45,90
EXTREME PINBALL *	**79,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**29,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	39,90
FANTASY FEST COLL. INC. DUNGEON HACK/ STRONGHOLD/-UNLIMITED ADVENTURES/ FANTASY EMPIRE	39,90
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	89,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 INKL. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY HAWAII	49,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT. *	**99,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY –	95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	29,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	**79,90**
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	49,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	45,90
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN – *	**85,90**
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GONE FISHIN	**39,90**
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT. *	**89,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	**89,90**
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
H E L L KOMPL. DT.	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	85,90
HEXEN DT. ANL.	79,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	39,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	35,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**79,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DT.	99,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	**85,90**
INFERNO	24,90
IRON ASSAULT	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	22,90
ISHAR TRILOGY 1-3	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JOHNNY MNEMONIC DT. ANL.	**59,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. – JEWELCASE –	**59,90**
KIYEKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	**35,90**
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 INKL. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD *	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	89,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	**35,90**
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	**69,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
MAGIC CARPET INKL. HIDDEN WORLDS K. DT.	59,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	99,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	89,90
MARCO POLO KOMPL. DT.	59,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / -RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	**79,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	35,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	**44,90**
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEGA RACE	24,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	**49,90**
MILLENIA – ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT. *	**69,90**
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DT.	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	**79,90**
MORTAL COIL DT. ANL.	**79,90**
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT.]	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL. *	**85,90**
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	**99,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
NORTH & SOUTH	19,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	69,90
PANZERGENERAL DT. HANDB.	**29,90**
PANZERGENERAL 2]	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	**39,90**
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	89,90
PHANTASMAGORIA	85,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. *	**79,90**
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. *	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	**79,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN)	**54,90**
POWER PACK INKL. MAD TV / RANTRAINER / DER PLANER KOMPL. DT.	69,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	29,90
POWER UP COMPIL. INKL. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	49,90
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	79,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT PARADISE DT. ANL.	**89,90**
PROJECT TODESPLADDE	7,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	**69,90**
PSYCHO PINBALL	**39,90**
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	**39,90**
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	**79,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE	34,90
RAVENLOFT INKL. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	**29,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	**85,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION	24,90
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL.	99,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	59,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWAR DT. ANL.	29,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	**35,90**
SEELENTURM KOMPL. DT.	**79,90**
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	24,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	**79,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHANGHAI 2 – GREATEST MOMENTS – KOMPL. DT.	**89,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH] –	89,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SHIVERS DT. ANL.	**79,90**
SHOCKWAVE (WIN 95) DT. ANL.	**89,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	39,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. *	**85,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	**89,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SIM BOX INCL. DER PLANER, MAD TV, – RAN TRAINER KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	**49,90**
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM ISLE – MAXIS –	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SKAPHANDER – DER AUFTRAG – KOMPL. DT.	**59,90**
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**29,90**
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	**69,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	49,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	69,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	29,90
STAR RANGERS DT. HANDB.	**59,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**99,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARLORD KOMPL. DT.	29,90
STEEL PANTHERS – SSI –	89,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	**99,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
SU-27 FLANKER	69,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL. DT.	**29,90**
SUPERKARTS	34,90
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	79,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	34,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEK-WAR DT. ANL.	**79,90**
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	79,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	**99,90**

CD-ROM-GAMES

Titel	DM
THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF.	79,90
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT DT. ANL.	89,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT. *	**89,90**
THUNDERSCAPE – SSI –	89,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	**59,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	**29,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. *	109,90
TORINS PASSAGE KOMPL. DT.	**79,90**
TORNADO INKL. OPER. DESERTSTORM	19,90
TOTAL DISTORTION	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	**89,90**
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	65,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	**85,90**
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB.	**49,90**
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	**29,90**
VIRTUAL KARTS KOMPL. DT. *	**99,90**
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**89,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	79,90
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D. *	79,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. HANDBUCH	24,90
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL-STARS DT. ANL. *	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	69,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE / – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VAYAGE I	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	**29,90**
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	**DM 5,99**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	69,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	39,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	75,90
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95)	99,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	**39,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	79,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.]	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	**69,90**
ZOOP DT. ANLEITUNG	69,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	DM
3 D GAME CREATION SYSTEM KOMPL. DT.	99,90
ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95)	**99,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	**89,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	89,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	49,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DIE PRINZEN – INTERAKTIVE –	65,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS / WIN 95 DT. ANL.	**109,90**
ENCARTA WORLD ATLAS 96	**109,90**
FORREST GUMP – MUSIC, ARTISTS & TIMES –	**69,90**
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT.	**79,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	59,90
KON-TIKI INTERAKTIV (THOR HEYERDAHL) K.D.	65,90
LANGENSCHEIDTS SPRACHENKALENDER ENGL. 96	**29,80**
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	44,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	**99,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PATCHWORK 1/96 KOMPL. DT.	**39,90**
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
TELE INFO CD (33 MIO. deutsche Telefonanschlüsse)	**39,90**
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90
WIE EIM MULITMEDIA-PC FUNKTIONIERT K.D.	45,90

PC-Soundkarten/Zubehör

Titel	DM
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	239,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	279,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	499,00
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	99,95
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	119,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	**239,90**
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	**259,90**
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	**199,90**
YAMAHA YST-M5 – STEREOLAUTSPRECHER –	**99,90**

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Knallbunte U



Farbenfrohe Grafik, putzige Animationen und durchspielte Stunden, obwohl man doch "nur kurz mal" spielen wollte – daran erkennt man ein gutes Jump'n'Run. Wir nehmen das Genre genauer unter die Lupe, zeigen die Meilensteine und trennen die Spreu vom Weizen.

Alles was Spaß macht

Manic Miner war mein erstes eigenes Computerspiel, und seither haben mich die Hüpfspiele nicht mehr losgelassen. Auch wenn sie nicht – wie gute Adventures – eine echte Geschichte erzählen, die Dinger machen einfach Laune. Daher habe ich mich auch mal dazu hinreißen lassen zu behaupten, es wäre kaum möglich, ein Jump'n'Run zu programmieren, das keinen Spaß macht. Von dem Grusel-Trio *Hugo*, *Zorro* und *König der Löwen* mußte ich mich zwar eines Schlechteren belehren lassen, aber alle anderen hier vorgestellten Spiele sind durchaus unterhaltsam.

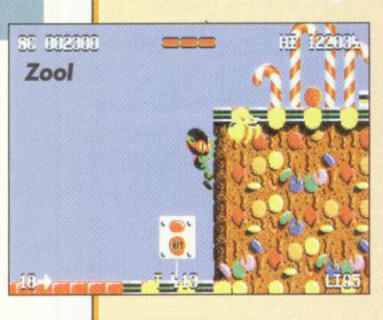
Andreas

Während alles von interaktiven Spielfilmen und dreidimensionalen Actiongames redet, stürmt ein Game mit deutlichen Jump'n'Run-Einflüssen die Charts: *Hugo*. Und das, obwohl die spielerischen Qualitäten den Erfolg kaum rechtfertigen. Zugegeben, das Spiel ist vom Fernsehen her bekannt und hat daher einen gewaltigen Startvorteil; andererseits zeigt sich daran aber überdeutlich, daß auch auf dem PC für derartige Games ein Markt da ist.

Die Hersteller von Konsolen haben das schon lange bemerkt. Nicht umsonst sind die Maskottchen der Videospiele-Giganten Sega und Nintendo die Hauptpersonen von Jump'n'Run-Games. Als erstes kam Nintendo auf den Dreh. Mit *Super Mario Brothers* produzierte man ein Spiel allerhöchster Qualität und spekulierte darauf, daß das Game gut genug ist, die Leute dazu zu bringen, ein NES zu kaufen und nicht etwa einen Homecomputer. Die Rechnung ging auf, und bei Nintendo achtete man peinlich genau darauf, daß nicht irgendwelche Klone auf Homecomputern den Kauf der Konsole überflüssig machten. Als mit *Great Giana Sisters* eine nicht nur besonders freche, sondern auch ausgesprochen gute Kopie des Hits auf dem C-64 erschien, reagierte man – ungewöhnlich in einer Branche, in der abgekupferte Spielideen an der Tagesordnung sind – mit einer Klage gegen die Herstellerfirma Rainbow Arts und erreichte die Einstellung des Vertriebs.

Doch was war eigentlich so neu und genial an *Super Mario Brothers*, daß es einen ungeahnten Boom des Genres einleitete? Schon ganz zu Beginn der Ära der Computerspiele hüpfte ein Held über Plattformen, auf denen Fässer gen Erde rollten, mußte ausweichen und springen. Dabei waren gute Reaktionen und ein Gefühl für Gefahrensituationen nötig. Die Rede ist – natürlich – von *Donkey Kong*. Von der Spielhalle fand es bald seinen Weg ins heimische Wohnzimmer.

Anspruchsvoll



Zool und **Zool 2** von Gremlin waren lange Zeit Referenzspiele, was schnelle Jump'n'Runs angeht. Inzwischen sind sie technisch, vor allem in puncto Scrolling, nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand. Spielerisch müssen sie sich aber auch hinter neueren Produkten keinesfalls verstecken. Zool geizt nicht mit Extras und Boni, der Held kann sich an Wänden festsaugen, es gibt knackige Endgegner und als Bonusspiel noch ein kleines Shoot'em-Up.

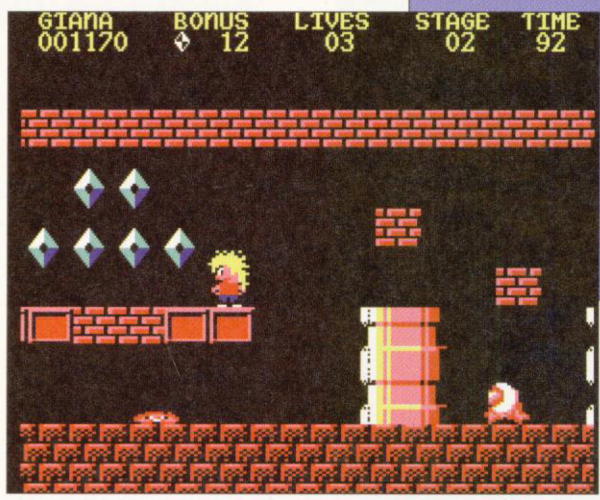
Ebenfalls immer noch eine Empfehlung wert sind **Oscar** von Flair, **Prehistoric 2** von Titus und das grafisch bestechende **Lollypop** von Rainbow Arts. Und vom Amiga auf den PC gehüpft ist **Superfrog** (Team 17), das ebenfalls noch einiges hermacht.

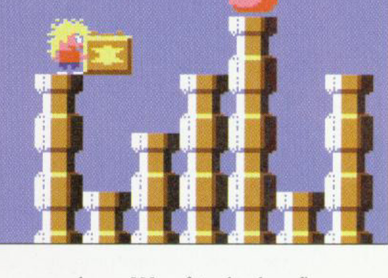


THEMA

nterhaltung

Dennoch war die erste große Jump'n'Run-Welle auf Homecomputern etwas anders gelagert. Bei *Manic Miner* waren exaktes Timing und pixelgenaue Positionierung angesagt. Sinn der Sache war, alle blinkenden Gegenstände aufzusammeln. Jeder der zwanzig Levels bestand aus nur einem Bild, das aber jeweils mit vielen Gemeinheiten ausgestattet war: ebenso spitze wie tödliche Gegenstände, Förderbänder, langsam abbröselnde Plattformen und Feinde mit festgelegten Bewegungsmustern. Eine beachtliche Vielfalt an Möglichkeiten, das Leben auszuhauchen, war damit gegeben. Wer frisch drauflos marschierte, war bald tot. Man mußte also seinen Weg genau planen.





Konsolen-Klon: Great Giana Sisters (C-64)

Der Nachfolger, *Jet Set Willy*, gab Spielern mehr Freiheit, denn man konnte von einem Raum zum nächsten wandern und so die

THEMA

Im Sharewaresektor tut sich was

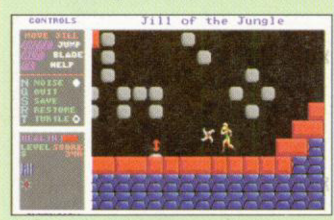


HocusPocus

Während die Vollpreisfirmen einen Dornröschenschlaf schliefen, gab's schon seit ein paar Jahren jede Menge Shareware-Jump'n'Runs. Die beiden größten Anbieter, Apogee und Epic Megagames, kamen im vergangenen Jahr mit großen Titeln auf den Markt.

Hocus Pocus ist der jüngste Genre-Streich von Apogee. In einem Fantasy-Szenario mit Monsterhorden muß man versteckte magische Gegenstände finden. Spielerisch liegt der Schwerpunkt eher auf Suchen nach wichtigen Gegenständen als auf guten Reaktionen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei augenscheinlich auf Anfänger abgestimmt. Stimmungsvoll-düstere Grafik und ein dazu passender Soundtrack sind die Stärken des Spiels. Das Scrolling ist mäßig, die Steuerung sauber. Macht Spaß, aber das Feeling, das ein Spiel zum Hit macht, fehlt leider.

Daß Spielgefühl und Steuerung so bieder sind, verwundert ein wenig, wenn man auf die älteren Apogee-Titel schaut. Mit der Serie um **Commander Keen** wurde seinerzeit erstmals bewiesen, daß PC-Jump'n'Runs so schön wie ihre Konsolenvettern sein können; auch heute sind Keens Abenteuer gut zu spielen, allerdings technisch nicht mehr ganz up-to-date.



Jill of the Jungle



Jazz Jackrabbit

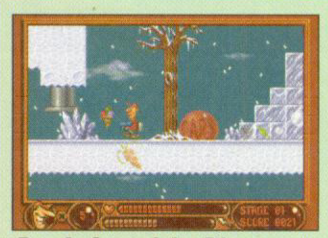
Der Top-Titel des großen Konkurrenten Epic MegaGames, **Jazz Jackrabbit**, ist in dieser Hinsicht (Technik) mit das Beste, was der Markt zu bieten hat. Butterweiches Scrolling und perfekte Steuerung bringen ein Spielgefühl wie auf der Konsole. Jazz rennt und schlittert so herrlich, schaut ängstlich in die Tiefe, wenn er am Rand einer Plattform hängt, und ballert alles um, was ihm in den Weg kommt. Das ganze ist actionbetont, zum Teil auch anfängertauglich, wird in höheren Levels aber ordentlich schwer. Schon die Shareversionen (neben dem eigentlichen Spiel gibt es mittlerweile zwei Weihnachtsausgaben von '95 und '96) beschäftigen eine ganze Weile, und die Vollversion ist mehr als umfangreich. Sehr gut!



Xargon

Die älteren Spiele von Epic Megagames haben dagegen noch eine vergleichsweise lahme Steuerung, doch auch **Jill of the Jungle** und **Xargon** bieten viel Abwechslung.

Neben den beiden Großen im Sharewaregeschäft mit den Jump'n Runs gibt es noch eine Reihe interessanter Angebote anderer Entwickler. **Der Aufstand der Dinge** hat eine witzige Anleitung, der Held springt munter durch die Gegend, und das Game könnte mit ein bißchen mehr Abwechslung und einer auf persönliche Vorlieben einzurichtenden Steuerung durchaus empfehlenswert sein. Ähnliches gilt für **Sinaria 1** und eine Reihe von Abenteuern des Eichhömchens **Skunny**. Auch **Vinyl Goddesses from Mars** (der Titel parodiert ein Spiel aus grauer Textadventure-Vorzeit) weist zwar ein ähnlich gutes Scrolling wie *Jazz Jackrabbit* auf, ist aber spielerisch eher bieder.



Der Aufstand der Dinge



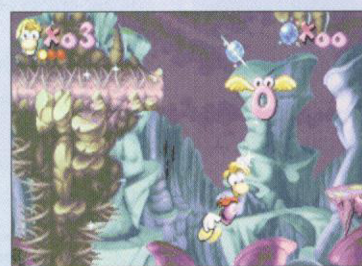
Vinyl boddesses from Mars

Anspruchsvoll



Pitfall – The Mayan Adventure

Zwei neue Zugänge hatte das Jump'n'Run-Genre in den letzten Monaten aus der Reihe der Vollpreisanbieter zu verzeichnen. **Pitfall – The Mayan Adventure** ist eine neue Episode für einen Klassiker, der netterweise als Bonusspiel integriert wurde. Als Spiel für Windows 95 ist es in puncto Hardwareanforderungen deutlich anspruchsvoller als die Konkurrenz, aber auch die Qualität läßt nichts zu wünschen übrig (PC Spiel 11/95). Und auch **Rayman** hat alles, was Genrefreunde sich wün-schen können: Im Comic-Stil geht es durch aufwendig gestaltete Levels mit zahllosen Extras und vielen Übersaschungen. Hier ist unter anderem der Humor Trumpf (PC Spiel 1/96).



Rayman

Probleme in beliebiger Reihenfolge angehen.

Erfolgsstory: Super Mario Brothers

Super Mario Brothers machte mit diesem Spielprinzip endgültig Schluß. Neue Strömungen, die einzelne Jump'n'Runs schon vorher hatten, wurden vereint und geschickt kombiniert. Gegenstände aufsammeln, ja! Aber nicht unbedingt als Voraussetzung, um den Level zu beenden, sondern vornehmlich als Bonus. Es ging ums bloße Überleben bis zum Levelende, die Timingprobleme wurden entschärft, so daß man auch mal munter drauflosstürmen konnte, ohne sofort dahingerafft zu werden. So schaffte das Genre den Sprung von der Tüftelaufgabe zum idealen Pausenfüller.

Außerdem ließ man sich etwas einfallen, damit die Levels auch bei wiederholtem Durchspielen noch spannend blieben, jede Menge versteckte Extras und Geheimräume nämlich, die man beim ersten Durchgang selten findet, die sich aber als extrem nützlich erweisen. Bonusgegenstände und Extrapunkte für das schnelle Beenden eines Levels boten zusätzliche Herausforderungen für Wagemutige.

Inzwischen hatte es sich auch durchgesetzt, der Spielfigur Waffen in die Hand zu geben. Besonders viel Spaß machte es jedoch, wenn man bei Mario auf die Feinde hüpfen durfte, um sie zu eliminieren, während sie bei einem Frontalangriff ohne Waffen tödlich waren. Vielleicht war das nicht besonders logisch, machte aber Laune!

Außerdem lief Mario nicht mit einer konstanten Geschwindigkeit, sondern konnte beschleunigen, wenn er ein Stück weit in dieselbe Richtung lief. Dies führte zu einem Schlittern beim Abbremsen. Derselbe Effekt trat übrigens auch beim Springen auf, so daß komplizierte Sprünge auf kleine Plattformen ein gerüttelt Maß an Geschicklichkeit erforderten. Einzelne Spiele im alten Stil gab es noch eine Weile, doch bald war das "Easy playin'" von Mario das Maß aller Dinge. Heute sind Games à la *Manic Miner* deshalb nur Antiquitäten.

Konkurrent Sega war nicht faul und schickte mit Sonic ein Spiel ins Rennen, das die meisten Eigenschaften von Mario aufwies, noch ein wenig mehr auf Tempo setzte und genausoviel Spaß machte. In Mode kamen Umsetzungen von Automatenspielen, die zwar die Qualität der Spielhallenvorbilder grafisch nie, spielerisch selten erreichten, immerhin aufwendige Levelendgegner zum Standard machten, die beeindruckend groß und nur mit ausgeklügelten Angriffstechniken kleinzukriegen waren.

Mit der immer größer werdenden Anzahl von Jump'n'Run-Games vor allem auf Konsolen gaben die Programmierer ihren Helden oft noch spezielle Angriffs- oder Fortbewegungstechniken (sogenannte Special-Moves) an die Hand, um für Abwechslung zu sorgen. Bekanntestes Beispiel: Sonic kann sich zusammenrollen und so die Gegner über den Haufen kegeln. Andere Games, vor allem auf Homecomputern, paarten das Geschicklichkeitselement noch mit kleinen Tüftel eien: Erst muß anderswo ein Schlüssel gefunden, dann mit seiner Hilfe eine Tür geöffnet oder ein Schalter umgelegt werden, um

Knackpunkt Steuerung & Scrolling

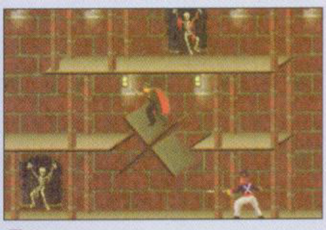
Technisch schwer zu realisieren ist ein weiches Scrolling, wenn – wie beim PC – im Computer kein Hardwarescrolling eingebaut ist. Das Verschieben des gesamten Bildschirmspeichers muß möglichst ruckelfrei vonstatten gehen, denn mit einem ruckeligen Scrolling ist meistens eine hakelige Steuerung verbunden. Das problemlose Steuern des Helden ist aber die Hauptsache bei Jump'n'Runs mit Tendenz zu Geschicklichkeitsaufgaben, und wenn es technisch hapert, müssen spielerisch andere Schwerpunkte gesetzt werden – statt komplizierter Sprünge beispielsweise knackigere Rätsel oder ausgefeiltere Angriffsmuster der Feinde.

Große Namen, nichts dahinter



Hugo

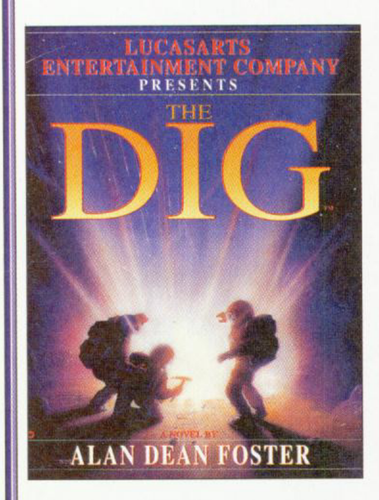
Die Jump'n'Run-Spiele **Zorro** und **Hugo** tragen zwar große Namen, sind aber spielerisch eine Riesenenttäuschung, so daß man von einer Anschaffung eigentlich nur abraten kann. Zorro kann weder für Grafik noch für technische Umsetzung nennenswerte Pluspunkte einheimsen und ist überdies viel zu schwer. Und Hugo lebt allein vom Fernsehruhm. Die Herausforderung im Spiel besteht lediglich darin, stets im richtigen Moment die richtige von zwei Tasten zu drücken – alles andere ist Zuschauen, und auch das ist nicht besonders abwechslungsreich.



Zorro

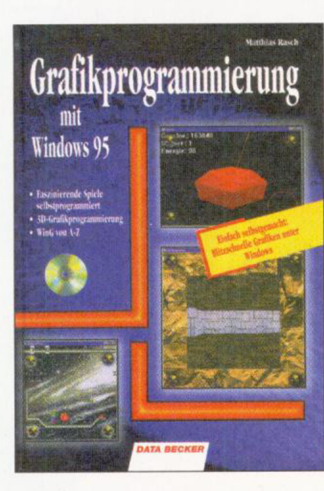
Toms Bücherkiste





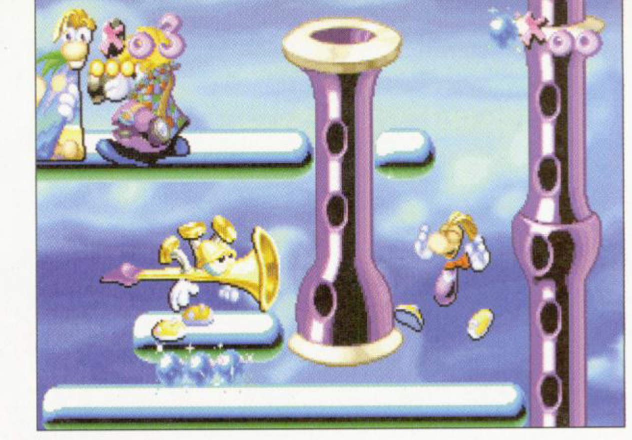
Wem die im Spiel erzählte Story von **The Dig** noch nicht literarisch genug war, der kann sich jetzt auch das originale Buch-zum-Spiel bestellen. Kein Geringerer als der Altmeister phantastischer Abenteurestorys, Alan Dean Foster, hat das Teil geschrieben. Die Geschichte folgt im großen und ganzen dem Plot des Spiels, erzählt jedoch eine andere Variante des Geschehens, die sich gametechnisch wohl nicht so gut umsetzen ließ. A. D. Foster (E.T., Bannsänger, Alien, Commonwealth-Zyklus) ist ein Garant dafür, daß die Spannung des Buchs der des Spiels in keinem Punkt nachsteht. Leider bisher nur in Englisch erhältlich.

The Dig, A. D. Foster, Warner Books, ISBN 0-446-67254-8



Die **Grafikprogrammierung unter WIN 95** ist ein Gebiet, auf dem deutschsprachige Literatur dünn gesät ist. Um so erfreulicher, daß sich **Data Becker** endlich des Problems angenommen und ein wirklich gelungenes Buch zum Thema veröffenlicht hat. Zwar handelt es sich im Grunde nur um eine genaue Beschreibung, wie man mit WinG umzugehen hat (den Win-95-Zusatz gibt's wohl nur, weil sich so was im Moment gut verkauft), aber auch hier sind potentielle Entwickler gierig nach jedem gedruckten Wort. Die einzelnen Kapitel erklären sehr detailliert die Programmierung von 2D- und 3D-Actiongames unter C++ und Pascal für Windows. Reichlich Demoprogramme und die beigepackte CD machen das Werk zu einer sinnvollen Ergänzung jeder Programmierbibliothek. Wünschenswert wäre noch ein wenig Material über die DirectX-Technik oder darüber, wie man bei modernen visuellen Compilern wie Delphi oder VB vorgeht. Aber für den Preis von 69 DM bekommt man im Moment nichts Besseres.

Grafikprogrammierung unter WIN 95, M. Rasch, Data Becker, 69 DM, ISBN: 3-8158-1173-2



Rayman

weiterführende Plattformen zum Vorschein zu bringen. Auch heute gibt es, wenn man grob unterscheidet, diese beiden Hauptströmungen. Die Spiele im Konsolen- oder Arcadestil ziehen Spieler schneller in ihren Bann, leben aber auch viel stärker von kleinen Unkonzentriertheiten, was manchmal stärker frustriert als die computertypischere Knobelvariante.

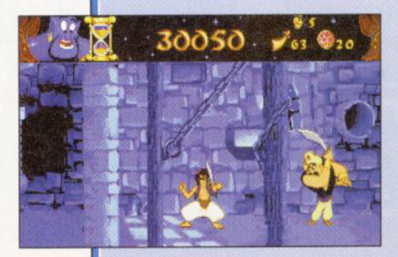




Stiefkind PC?

Während es auf Homecomputern eine ganze Reihe Jump'n'Run-Games unterschiedlicher Qualität

Animationswunder: Aladdin und Lion King

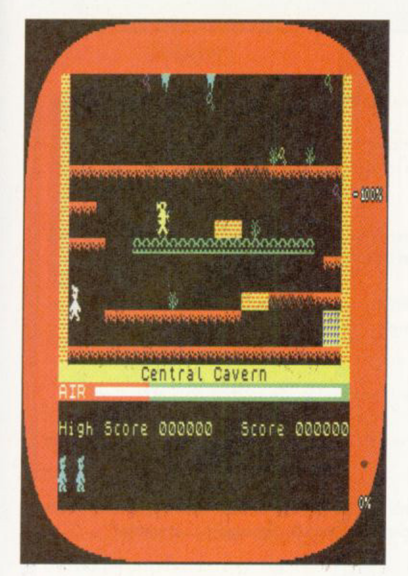


Aladdin

Nachdem man bei Virgin bereits mit **Cool Spot** ein gelungenes Jump'n'Run vom Mega Drive auf den PC umgesetzt hatte, kamen die Disney-Lizenzen **Aladdin** und **Lion King** dran. Beide bestechen durch liebevolle Animationen. Aladdin zum Beispiel jongliert zwischendurch schon mal mit Äpfeln, den Händlern rutschen die Hosen auf den Boden, worauf sie erschreckt auf die Unterhose starren. Das Spiel selbst bietet zwar wenig Außergewöhnliches, ist aber trotzdem kompetent gemacht und ausgesprochen ab- wechslungsreich. Und der König der Löwen bietet optisch ebenfalls Erstklassiges: Simba fängt sich gerade noch ab, wenn er am Rande einer Plattform landet und schaut herzallerliebst vorbeifliegenden Schmetterlingen nach. Wegen eines überhöhten Schwierigkeitsgrades, unterentwickelter Kollisionsabfrage und hakeliger Steuerung muß trotzdem abgeraten werden.



Lion King



Machte Jump'n'Runs populär: Manic Miner (Spectrum)

gab, sah es auf dem PC anfangs schlecht aus. Die Hardwarevoraussetzungen der frühen PCs waren unzureichend, denn die Geräte waren fürs Büro konzipiert und boten im Gegensatz zu den Konsolen keine Unterstützung für spieltypische Funktionen. Erst in den letzten Jahren haben sich Geräte durchgesetzt, die genug Power haben, um z. B. ein sauberes Scrolling und einen flüssigen Spielablauf auf die Beine zu stellen. Aber während einige Sharewarefirmen schon länger auf den Hüpf-Zug aufgejumpt sind, kommen die Vollpreisfirmen erst nach und nach auf den Trichter.

Außer Gremlin, die mit *Zool 1* und *2* lange Zeit die Referenzspiele lieferten, traute sich bisher nur Virgin mit *Cool Spot, Aladdin, Lion King* (und nun dem *Dschungelbuch*) an die Sache heran. Erst neuerdings stießen Activision mit *Pitfall* und Ubi Soft mit *Rayman* zur Riege der Jump'n'Run-Hersteller.

Warum sich die anderen Firmen so sehr zurückhalten, ist Christian Weikert, Leiter der Presseabteilung von Virgin Deutschland, rätselhaft. Dort ist man nämlich mit dem Erfolg der Titel überaus zufrieden und hat auch allen Grund dazu: Alle drei Titel waren unter den Top 5 der deutschen Verkaufscharts. ❑

al

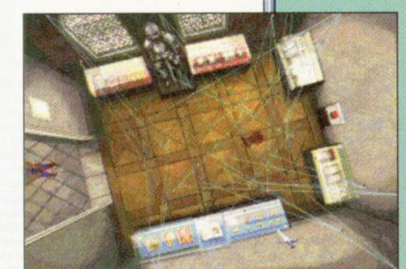
Starke Reserve

Monate wie dieser sind schrecklich. Nein, nicht für Euch - im Gegenteil: Ihr dürft Euch freuen, daß die Auswahl interessantester Neuerscheinungen wieder einmal viel größer ist als die Zeit, sie zu spielen. Wir haben bei 50 aufgehört zu zählen, aber das könnt Ihr - wenn Ihr wollt - auf den nächsten Seiten besser machen. Schrecklich ist eine solche Flut trotzdem, nämlich für alle Spiele, die so gut sind, daß sie in anderen Monaten mit Abstand das Zeug zum Etappensieger hätten, die nun aber mit mehr als einer Handvoll ähnlich hervorragender Produkte konkurrieren müssen. Diese Spalte widmen wir deshalb diesmal denjenigen Titeln, die im harten Gefecht um unsere Redaktions-Top-5 nur knapp geschlagen wurden.



Der Seelenturm

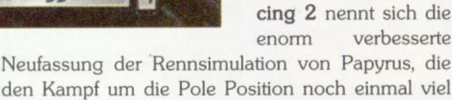
Brandneu ist zum Beispiel **Der Seelenturm** von Black Legend. Dem Rollenspiel mit dem besonderen Touch gebührt eine besondere Empfehlung - nicht nur für Fans des Genres. Wer dagegen die Adventures mit der gehörigen Portion Grusel aus dem Hause Infogrames schätzt, sollte **Time Gate - Knight's Chase** auf keinen Fall verpassen. Ganz schlicht **Indycar Racing 2** nennt sich die enorm verbesserte Neufassung der Rennsimulation von Papyrus, die den Kampf um die Pole Position noch einmal viel schöner macht. Und wer einmal die andere Seite der Boxengasse besser kennenlernen möchte, der sollte ohne Zaudern zum **Grand Prix Manager** von Microprose greifen und um den Gewinn der Konstrukteurswertung im Formel-1-Zirkus streiten. Vielleicht gehört Ihr aber zu denjenigen, die ein gepflegtes Ballerspiel allem anderen vorziehen. In diesem Fall ist **Rebel Assault 2** von LucasArts sicherlich die erste Wahl in diesem Monat - natürlich wird in Form interaktiver Spielfilmsequenzen auch wieder jede Menge für Ohr und Auge geboten. Und ebenfalls reichlich Action bietet **Pro Pinball: The Web**, Empires neuartiger PC-Flipper, dessen besondere Vorzüge in äußerst realistischer Darstellung und ebensolchem Spielgefühl liegen.



Knight's Chase



Indycar Racing 2





Grand Prix Manager

Rebel Assault 2

SPIELFELD

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

0 Punkte
Vom Kauf eines solchen Spiels kann nur abgeraten werden. Entweder gibt es keinen erkennbaren Spielspaß, oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

1 Punkt
Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

2 Punkte
Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Es ist durchaus spielenswert, aber das jeweilige Genre bietet Besseres. Wer das weiß und in Kauf nimmt, wird bei einer Anschaffung trotzdem nicht enttäuscht.

3 Punkte
Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

4 Punkte
Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

5 Punkte
Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

 Das Spiel kommt auf CD-ROM.

 Das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten.

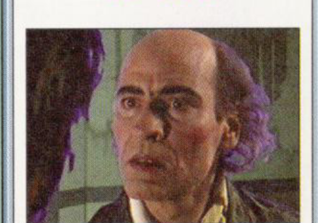
 Das Spiel läuft unter Windows.

 Das Spiel wurde von der Redaktion (noch) nicht bewertet

☛ XX Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien - obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

11th Hour



Knobelspiel, ca. 120 DM, Hersteller: Trilobyte, Muster von: Virgin

In der Rolle eines Journalisten geht's zurück ins Spukhaus aus *7th Guest*, in dem wieder zahlreiche Knobelaufgaben zu lösen sind. Spielerisch so gut wie der Vorgänger, grafisch noch besser.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 56



Abaron

Ballerspiel, 79 DM, Hersteller: Tantalus Software, Muster von: ProCom Datentechnik

In ferner Zukunft versucht die Menschheit, die verlorene Erde zurückzuerobern. Das horizontal scrollende Ballergame bietet eine opulente Intro und schwierigste Levels.

Systemanforderungen:
386DX/40, 4 MB RAM, VGA, Maus



Auf einen Blick

Albion



Rollenspiel, ca. 110 DM, Hersteller/Muster von: Blue Byte

Nach dem Absturz eines Raumschiffs auf einem fernen Planeten gilt es für die überlebenden Besatzungsmitglieder, sich in der fremden Zivilisation zurechtzufinden. Mit einiger Verzögerung soll das Klasse-Rollenspiel im Januar tatsächlich verfügbar sein.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **PC Spiel 12/95**



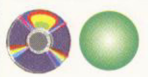
Alien Virus



Adventure, ca. 80 DM, Hersteller: Ice, Muster von: Softgold

Nach der Landung auf einer Raumstation sieht es für Joshua Stone gar nicht rosig aus: Die Freundin ist plötzlich verschwunden, und fürchterliche Aliens sind verantwortlich. Mäßiges Adventure mit Sprachausgabe und gerenderten Grafiken.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, SVGA, Maus



Bleifuß



Autorennspiel, ca. 110 DM, Hersteller: Grafitti, Muster von: Virgin

Sechs Fahrzeuge stehen für heiße Rennen auf drei Strecken bereit. Am meisten Spaß macht das Game mit bis zu acht Mitstreitern im Netz.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, VGA

☛ **PC Spiel 1/96**



Caribbean Disaster



Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Ikarion

Auf einer karibischen Insel gilt es, den herrschenden Streit um Ideologien zum eigenen wirtschaftlichen Vorteil auszunutzen. Das für eine Managementsimulation eher ungewöhnliche Thema bietet eine enorm spannende Herausforderung.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA, Maus, ca. 10 MB auf Festplatte

☛ mehr auf S. **108**

Auf einen Blick

Championship Manager 2



Managementsimulation, ca. 130 DM, Hersteller: Domark, Muster von: Microprose

Das aufwendige Fußball-Managementprogramm kommt jetzt komplett in Deutsch mit Kommentaren von Eurosport-Moderator Wolfgang Ley.

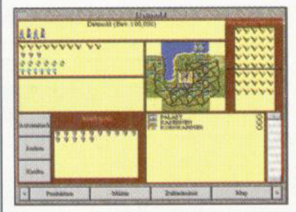
Systemanforderungen: 486SX, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

☛ **PC Spiel 11/95**



CivNet



Strategiespiel, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Als Herrscher führt man einen Volksstamm aus der Zeit der Jäger und Sammler bis in die nähere Zukunft. Die neue Version des Klassikers mit zahlreichen Mehrspielermodi hat an Faszination nichts eingebüßt.

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, ca. 30 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

☛ **CD-Magazin**



Aces of the Deep



U-Boot-Simulation, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Seekrieg unter Wasser in zahlreichen Missionen. Erstmals in einem solchen Spiel können Befehle via Sprachsteuerung gegeben werden, sofern ein Mikro vorhanden ist. Auch die neue Version gehört zum Besten, was das Thema hergibt.

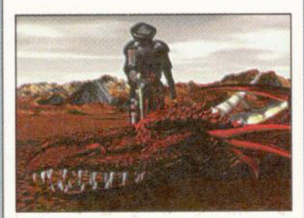
Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA

USK-Altersempfehlung: ab 16

☛ **mehr auf S. 120**



Conquerer A.D.1086

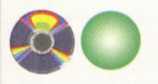


Strategiespiel, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Mehrere Parteien streiten im mittelalterlichen England um die Königswürde. Kommt es zur eigentlichen Auseinandersetzung, dann geschieht das oft in kleinen eingebauten Actiongames.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 12



Eine schrecklich nette Red.











Dr. Brain



Edutainment, ca. 90 DM, Hersteller: Coktel Vision, Muster von: Sierra/Coktel

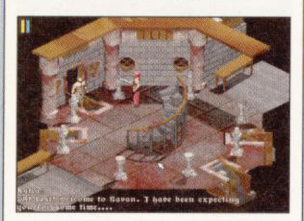
In dem Lernspiel für Kinder geht es um den verrückten Dr. Brain, der bei einem Experiment sein Gehirn mit dem einer Laborratte vertauscht hat. Über 1000 Rätsel, die auf wissentschaftlicher Forschungsarbeit basieren, warten darauf, gelöst zu werden. Empfehlenswert.

Systemanforderungen:
486/25 100, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk





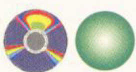
Druid – Daemons of the Mind



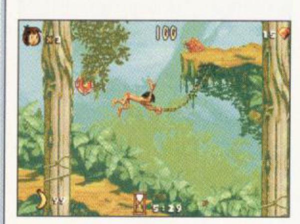
Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Sir-Tech

Im Traum bekommt der Held die Kräfte seiner Druiden-Vorfahren übertragen und macht sich auf die Suche nach einem verschollenen Verwandten. Das Action-Adventure der "Jagged-Alliance"-Macher sieht vielversprechend aus.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, ca. 12 MB auf Festplatte



Das Dschungelbuch



Jump'n'Run, ca. 100 DM, Hersteller: Eastpoint, Muster von: Virgin

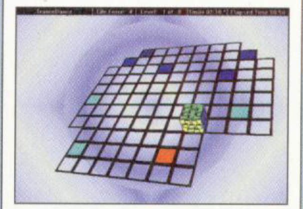
Mowgli und seine tierischen Freunde erleben allerhand Abenteuer im Urwald. Die Jagd geht durch zahlreiche toll animierte Levels. Ein durchaus empfehlenswertes Game mit Grafik in gewohnter Disney-Qualität. Eine DOS-Version ist ebenfalls enthalten.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **CD-Magazin**



Endorfun



Knobelspiel, ca. 70 DM, Hersteller: Warner Interactive

Kein Spiel im eigentlichen Sinn, sondern vielmehr ein Meditations- und Entspannungsprogramm will dieses Produkt sein. Trotzdem weist es Elemente eines Konzentrationsspiels auf.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **CD-Magazin**



Auf einen Blick

Eurofighter 2000

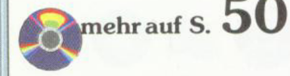


Kampfflugsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: DID/Ocean, Muster von: Bomico

Politisch korrekt fliegt man die Einsätze dieser Kampfflugsimulation in einer zwar real existierenden und wirklichkeitsgetreuen Szenerie (Skandinavien), aber in einem fiktiven Szenario. Das Nachfolgeprodukt des bereits hochgelobten TFX ist das derzeit wohl beste Produkt seines Genres.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 5 MB auf Festplatte

mehr auf S. 50



Fighter Duel



Kampfflugsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Philips Media

Im Marineflieger geht's gegen Scharen von Feinden. Mehr Actionspiel als Flugsimulation, macht dieses Game doch eine Menge Spaß.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 121



Grand Prix Manager



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Jenseits der Boxengasse geht es um den Formel-1-Erfolg in der Rolle des Teamchefs in einem Rennstall – eine enorm spannende Herausforderung.

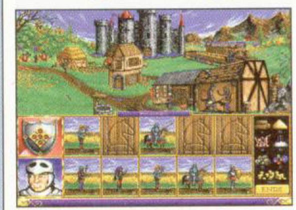
Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, ca. 5 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 52



Heroes of Might & Magic



Strategiespiel, ca. 100 DM, Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold

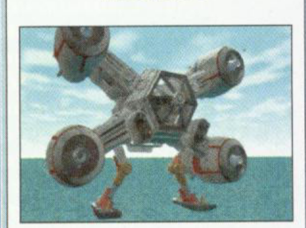
Als einer von drei Kriegsherren versucht man, die Herrschaft im Might&Magic-Königreich zu erlangen. Isometrisches Strategiespiel mit gewohnter New-World-Qualität. Für Fans.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 130



The Hive



Ballerspiel, ca. 80 DM, Hersteller: Trimark, Muster von: Softgold

In der Rolle eines interstellaren Spezialagenten darf man sich in diesem Win-95-Spiel durch 20 verschiedene Actionlevels ballern. Das gute Spiel wird durch sehr gute Grafik und Klasse-Sound aufgewertet.

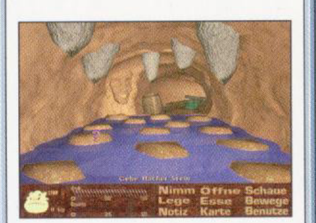
Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VLB- oder PCI-Grafikkarte, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 16

☛ mehr auf S. 128



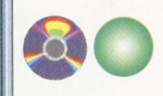
Human Recall



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller: CAPS Software, Muster von: NBG

Abenteuer unter Wasser: Beim Tauchen entdeckt der Spielercharakter ein legendäres Piratennest und erlebt gefährliche Abenteuer.

Systemanforderungen: 486/25, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



Indycar Racing 2



Autorennsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Papyrus, Muster von: Virgin

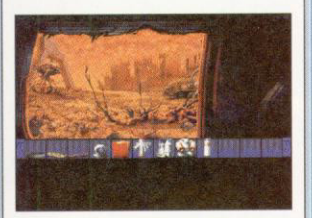
Die neue Version der Rennsimulation bietet spannende Rennen der Indycar-Serie im noch realistischeren Gewand. Trotz weniger Änderungen spielerischer Art ein Muß für Fans.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 119



Mission Critical



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Legend

Allein auf einem havarierten Raumschiff, muß die Explosion des Kernreaktors verhindert werden. Das Adventure ist spannend, gelegentlich aber etwas textlastig.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA

USK-Altersempfehlung: ab 6

☛ mehr auf S. 112



Mission Super I.Q.

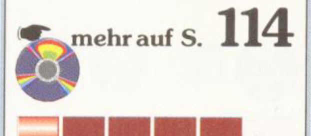


Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: CAPS Software, Muster von: NBG

Eine Terrorgruppe hat einen Kommunikationssatelliten erobert und die Crew verschwinden lassen. Der Spieler hat die Aufgabe, den Satelliten wieder gangbar zu machen und die Crew zu finden. Eine eher unlogische und zähflüssige Geschichte.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 114



Mortal Coil



Ballerspiel, ca. 80 DM, Hersteller: Vic Tokai, Muster von: Virgin

Ein vom Spieler gesteuertes Team kämpft gegen die Invasion der Außerirdischen. Neben Balleraction gibt es strategische Elemente. Nur für Fans einigermaßen interessant.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 10 MB auf Festplatte

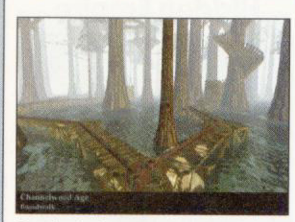
USK-Altersempfehlung: ab 16

☛ CD-Magazin





Myst – Special Edition

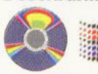


Knobeladventure, ca. 100 DM, Hersteller: Brøderbund, Muster von: Bomico

Die grafisch opulente Rätselreise durch die Geheimnisse einer seltsamen Inselwelt gibt's jetzt in Deutsch inklusive eines Screensavers. Wer's noch nicht hat, macht mit einem Exemplar dieser limitierten Auflage bestimmt einen guten Kauf.

Systemanforderungen: 386DX/33, 4 MB RAM, SVGA, Maus

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

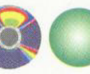


Overdrive/ Arcade Pool

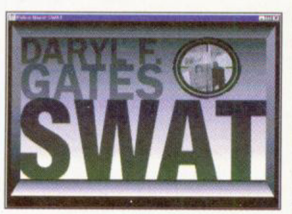
Kompilation, ca. 80 DM, Hersteller: Team 17/Ocean, Muster von: Bomico

Zwei Klassiker, neu aufgetischt. Billard-Freaks und Anhänger des Rennsports werden mit dieser Kompilation gleichermaßen bedient. Leider entsprechen die beiden Games nicht mehr heutigen Qualitätsstandards.

Systemanforderungen: 386DX/25, 4 MB RAM, VGA



Police Quest SWAT



Adventure, ca. 110 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Als Mitglied der SWAT, einer Eliteeinheit der Polizei, erlebt man die Probleme eines solchen Jobs. Zur brandneuen englischen Version (4 CDs) gehört ein Gutschein fürs 15-Mark-Update auf die kommende deutsche Fassung. Läuft unter DOS, Windows und Win 95.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doubelspeed-Laufwerk, Maus, ca. 15 MB auf Festplatte




Pool Champions



Billardsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Mindscape

Eine Billardsimulation mit sechs verschieden Spielvarianten und einer eingebauten Adventure-Funktion: Gewinnt man oft genug, winken Meisterschaftsspiele in Las Vegas. Das bisher wohl beste Spiel seiner Art.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 151



Pro Pinball: The Web



Flippersimulation, ca. 80 DM, Hersteller: Empire, Muster von: Bomico

Endlich mal wieder 'ne wirklich gelungene, neuartige Flippersimulation. Zwar gibt es nur einen Tisch, dafür haben die Programmierer extrem viel Wert auf Realismus und Spielbarkeit gelegt.

Systemanforderungen: 486DX/33, 4 MB RAM, SVGA

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 127



Radix: Beyond the Void



Ballerspiel, ca. 70 DM, Hersteller/Muster von: Epic MegaGames

Auf dem entfernten Asteroiden Theta-2 wird eine Kolonie von Invasoren belästigt. Aufgabe der Spieler: den Kerlen ein paar Raketen in die fetten Raumschiffe zu jagen. Gute Action und cooler Sound!

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA




Auf einen Blick

Raven Project



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Cryo, Muster von: Mindscape

Eine Handvoll Rebellen kämpft gegen außerirdische Invasoren. Der Spieler bekommt natürlich die schwierigsten Aufgaben. Das Ballerspiel ist nicht schlecht, aber von Level zu Level von wechselhafter Qualität.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 12

☛ **mehr auf S. 110**



Rebel Assault II – The Hidden Empire

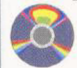


Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Softgold

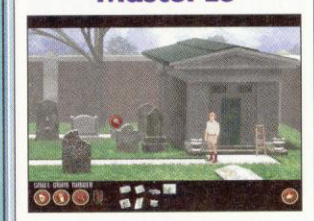
Die Abenteuer im Star-Wars-Universum gehen weiter. Als Rebell kämpft man sich durch zahlreiche Filmlevels. Wie erwartet ein riesiges Spielvergnügen. Ein Gutschein fürs 30-Mark-Update auf die kommende deutsche Version gehört dazu.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 54**



The Riddle of Master Lu



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller: Sanctuary Woods, Muster von: Centregold

Auf der Suche nach einem magischen Siegel erlebt der Kuriositätensammler Robert Ripley phantastische Abenteuer. Grafisch gut aufgemachtes Adventure mit massig Sprachausgabe und anspruchsvollen Rätseln.

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA (VESA), Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 105**



Road Warrior



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Gametek, Muster von: Selling Points

Als Taxifahrer in einer Cybercity gilt es, seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Da die Konkurrenz groß ist, braucht es dazu reichlich Ballerei. Vorwiegend für Fans.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA

USK-Altersempfehlung: ab 16

☛ **mehr auf S. 118**



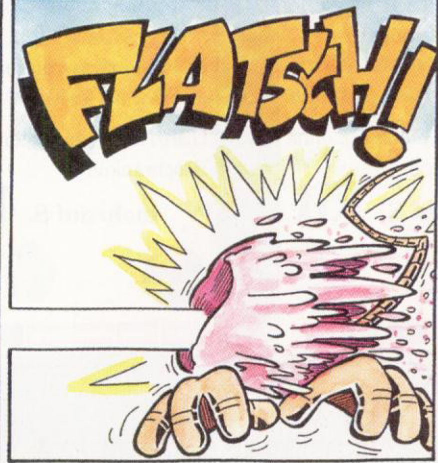


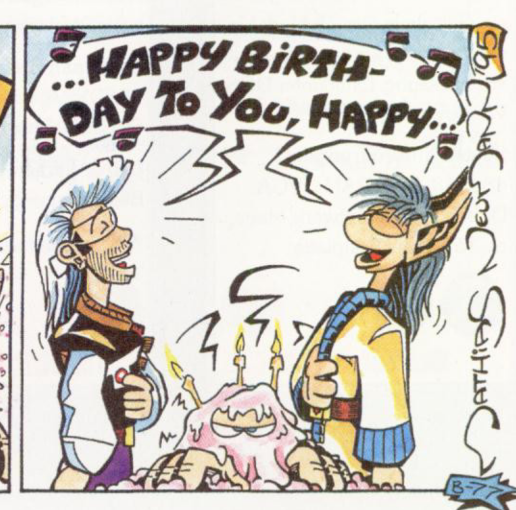
MATHIAS NEUMANN





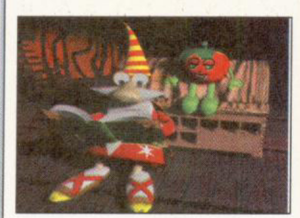






Auf einen Blick

Ronny im Erdbeerland



Edutainment, ca. 90 DM, Hersteller: Scops Software, Muster von: Selling Points

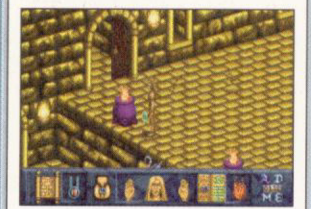
Im Zauberland muß Ronny einige Aufgaben erfüllen, um neue Tricks für seine Vorstellung zu lernen. Das 3D-Adventurespiel bietet hochwertige Render-Grafiken und deutsche Sprachausgabe.

Systemanforderungen: 386DX/25, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Der Seelenturm



Rollenspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Black Legend

In den verwinkelten Gängen des Seelenturms muß ein böser Dämon bekämpft werden, der sich von den Seelen unschuldiger Menschen ernährt. Das Rollenspiel mit dem besonderen Touch ist allemal ein Spiel wert.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM-Laufwerk

☛ mehr auf S. 155



Shivers



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Mystisch angehauchtes Adventure: Ein Archäologe ist auf der Suche nach wertvollen Artefakten. In stimmungsvoller Umgebung sorgen Gespenster für Schrecksekunden. Keine neuen Elemente, aber trotzdem 'ne Menge Spielspaß.

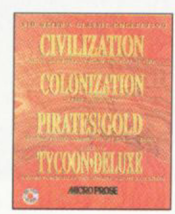
Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 12

☛ mehr auf S. 129



Sid Meier's Classic Collection

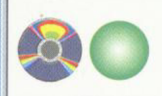


Kompilation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Mit *Civilization*, *Colonization*, *Pirates!Gold* und *Railroad Tycoon Deluxe* enthält dieses Paket vier der beliebtesten strategischen Simulationen für den PC. Sehr empfehlenswert.

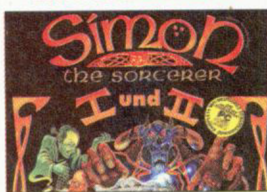
Systemanforderungen: 386DX/25, 4 MB RAM, VGA, Maus, ca. 30 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ab 6



SPIELFELD

Simon the Sorcerer Limited Edition



Kompilation, ca. 140 DM, Hersteller: Adventuresoft, Muster von: Bomico

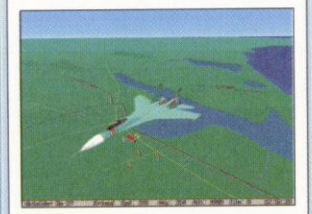
Die zwei Abenteuer des Jungmagiers Simon, der gegen den bösen Zauberer Sordid antritt, finden sich im Paket mit einem Simon-T-Shirt. Die begrenzte Auflage macht ein erstklassiges Sammlerstück für alle, die beide Games bisher noch nicht hatten.

Systemanforderungen: 386DX/40, 2 MB RAM, VGA, Maus

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung



SU-27 Flanker



Kampfflugsimulation, ca. 130 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

Kampfflugfans, die alle NATO-Maschinen schon geflogen haben, steigen hier in die russische SU-27 und bestehen zahlreiche schwierige Missionen. Vielversprechend.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 8 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ab 12





Talisman



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Software 2000

Held Alex muß aus seiner Gefangenschaft entkommen und mit Hilfe eines magischen Steins ein Dimensionstor schließen. Ein Adventure mit interessanter Story, jedoch reichlich zähem Ablauf.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 6



Thexder



Jump'n'Run, ca. 100 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Mit einem bewaffneten Roboter erobert man ballernd Levels voller Plattformen, wie sie schon das Oldie-Vorbild ausmachten. In erster Linie für Nostalgiker ein paar Sprünge wert.

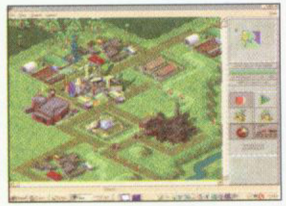
Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 12

mehr auf S. 131



This Means War



Strategie, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Nach dem Ausbruch eines Computervirus geht die Wirtschaft der Welt den Bach runter. In den folgenden Bürgerkriegen gilt es, durch Taktik, Spionage und eine funktionierende Infrastruktur einen Frieden zu erzwingen.

Systemanforderungen: 486/33, 4MB RAM, VGA, ca. 16 MB auf Festplatte

mehr auf S. 154



Time Gate 2 – Knight's Chase



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Infogrames

Als Zeitreisender schlägt man sich im Mittelalter mit Rittern herum und muß, wie es bei Adventures üblich ist, knackige Rätsel bewältigen. Freunde der leicht gruseligen Infogrames-Geschichten sollten auch dieses Spiel nicht verpassen.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 106



Top Gun – Fire at Will



Kampfflugsimulation, ca. 110 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Über die Top-Gun-Pilotenschule geht's in zahlreiche Flugmissionen gegen alle möglichen Gegner. Wer sich einmal wie Tom Cruise fühlen möchte, sollte getrost ein Spielchen wagen.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

USK-Altersempfehlung: ab 12



Torin's Passage



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Bauernbursche Torin macht sich auf die Suche nach seinen von einer bösen Hexe entführten Eltern. Das Adventure kann Jüngeren und Älteren gleichermaßen gefallen.

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, Maus, Doublespeed-Laufwerk, ca. 2 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

mehr auf S. 152



Touché



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: U.S.Gold, Muster von: Centregold

Als Musketier habr Ihr einen Erbschaftsstreit zu schlichten und drohende Gefahr vom Königreich abzuwenden. Gute Grafik und stimmige Rätsel bieten genug Adventurespaß für Genrefans.

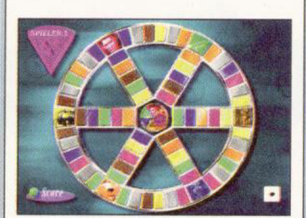
Systemanforderungen: 386DX/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

☛ **CD-Magazin**



Trivial Pursuit



Gesellschaftsspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Virgin

Quizspiel nach der bekannten Brettvariante. Hartgesottene Fans kommen auf ihre Kosten, denn die Umsetzung ist sauber ausgeführt.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **CD-Magazin**



Trophy Bass



Angelsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Simuliertes Sportfischen in fünf amerikanischen Gewässern, Multimedia-Lexikon liefert Informationen zum Thema. Das Spiel macht mehr Spaß, als Laien erwarten möchten.

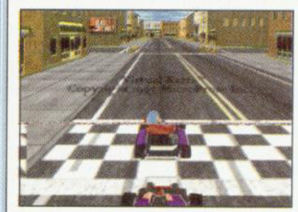
Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus

USK-Altersempfehlung: ab 12

☛ **mehr auf S. 124**



Virtual Karts



Rennsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Das erste Mal, daß Kart-Rennen in eine Simulation mit Realitätsanspruch umgesetzt wurden. Großer Spaß im Netzwerkspiel gegen echte Gegner, als Solospiel eher langweilig.

Systemanforderungen: Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 117**



Warcraft II – Tides of Darkness



Strategie, ca. 100 DM, Hersteller: Blizzard, Muster von: Bomico

Im Krieg zwischen Orcs und Menschen treten bis zu sechs Spieler gegeneinander an, um ihre Einheiten zum Sieg zu führen. Äußerst gelungenes Echtzeit-Strategiespiel. Läuft unter DOS, Windows, Win 95.

Systemanforderungen: 486/44, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 16

☛ **mehr auf S. 115**

Willi Lemkes Fußballmanager



Fußballsimulation, ca. 90 DM, Hersteller: Anco, Muster von: Virgin

Managementsimulation und Fußballaction. Bis zu vier Spieler machen mit. Eine reichlich nachlässige Ausführung wertet das Produkt ab.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, Joystick

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

☛ **CD-Magazin**



Wipeout



Rennspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Psygnosis, Muster von: Sony Interactive

Rennspektakel mit Raumgleitern. Sechs verschiedene Tracks; Gegner können mit fahrerischen Mitteln oder Waffengewalt bezwungen werden. Mit der relativ einfachen, aber schnellen Grafik ist das ganze durchaus empfehlenswert.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 116**



Worms



Strategie, ca. 90 DM, Hersteller: Team 17/Ocean, Muster von: Bomico

Zwei Teams kriegerischer Würmer versuchen sich gegenseitig auszurotten. Zug um Zug werden die Attacken vorgetragen. Bis zu 16 Spieler vor einem Rechner haben sehr viel Spaß.

Systemanforderungen: 386DX/25, 4 MB RAM, VGA

USK-Altersempfehlung: ab 6

☛ **mehr auf S. 109**



EUROFIGHTER 2000

Schneller als

Ein angeschossener Eurofighter läßt sich nur schwer handlen

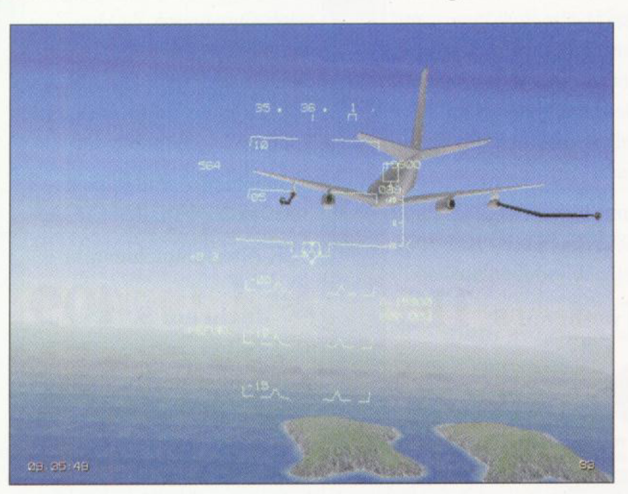
Schon mit TFX zeigte die englische Firma DID, was als Flugsimulation möglich ist. Jetzt startet ein neuer Flugi aus ihrer Werkstatt durch – und das mit Schmackes.


Verkehr auf dem Flugfeld – das ist wirklich neu


Eine Seaeagle-Rakete auf dem Weg zum Target

Airborn: auf zu neuen Taten

Betanken in der Luft: ohne Joystick mit Schubkontrolle ein heftiges Unterfangen





SPIELFELD

Der Eurofighter 2000 bricht mit allen Traditionen des Flugsimulations-Genres und bringt einen Realitätsgrad, den bisher wohl niemand für machbar gehalten hat. Und der besondere Witz dieser Simulation ist, daß der Eurofighter bisher nur als Prototyp existiert und noch gar nicht in Dienst gestellt ist (erst 2002 soll die Bundeswehr ein paar von den Teilen bekommen).

DID setzt gnadenlos auf Realität und hat um dieses Hi-Tech-Monster eine Simulation aufgebaut, die einem streckenweise den Atem stocken läßt. Doch bevor man loslegen kann, liegen erst mal knapp 300 Seiten Handbuch an. Davon sollte man vor dem ersten Start wenigstens die wichtigsten Kapitel gelesen haben. DID hat sich nämlich eine komplett neue Steuerung ausgedacht, die zwar keine Wünsche offen läßt, aber eine lange Einarbeitungszeit voraussetzt. Lediglich das Grundkonzept ist vergleichbar mit anderen Flugis.

Hat man die wichtigsten Funktionen begriffen, kann man sich an die ersten Missionen wagen. Zur Auswahl stehen zahlreiche Übungsstunden im Simulator (Start, Landung, Waffenbedienung, freier Flug etc.), schnelle Gefechte und eine Campaign.

Was neben der absolut realistischen Simulation des Jets überzeugen kann, ist die Künstliche Intelligenz (KI) der Gegner. Noch nie haben Programmierer derart heftige Gegner auf den Bildschirm gezaubert. Dabei wurden nicht nur die Flugeigenschaften der Flugzeuge voll ausgenutzt, sondern auch die Intelligenz der Piloten wurde mit einbezogen. Ist es bei anderen Flugis gang und gäbe, daß jede Side-

Neue Referenz

Der Eurofighter 2000 ist die neue Meßlatte für Flugsimulationen. Der Realitätsgrad, die KI der Gegner und die Grafik sind einmalig. So kann dieser Flugi ohne weiteres mit schweren Militär-Simulationen mithalten. Pentium-Besitzer können sich schon mal auf eine exzellente Hi-Res-Grafik freuen. Laut DID waren sogar die Jungs von der Royal Air Force von dem Teil begeistert. Wir sind's auch.

Arndt

die Realität



winder, die einmal auf den Gegner geloggt wurde, auch ihr Ziel findet, trefft Ihr hier auf Gegner, die wissen, wie man diese gemeinen Teile ablenkt.

Sitzt einem eine MIG-29 im Genick, hat man alle Hände voll zu tun, das Teil wieder loszuwerden. Dazu kommen sehr gut umgesetzte Red- und Black-Out-Phasen. Wie auch immer: Nach zwei gelungenen Einsätzen sitzt man im Cockpit und nicht mehr am Monitor.

Ein dickes Lob gibt es auch für die Wahl der Örtlichkeit. Kein Golfkrieg, kein Ex-Jugoslawien, sondern Norwegen ist die Bühne der Auseinandersetzungen. Dazu wurden Norwegen und Finnland komplett sowie Teile von Schweden in Form einer dreidimensionalen Karte generiert. Durch Fjorde, lange Täler oder über Eisberge und Gletscher zu fliegen, ist mit dem EF2000 eine wahre Pracht. Lediglich bei den Objekten auf der Erde war man ein wenig knauserig. Dafür sitzen fast überall SAM-Stellungen und Luftabwehrgeschütze. Die Simulation steht zur Zeit konkurrenzlos da. Vom Funkverkehr bis zum regen Verkehr auf dem Flugfeld wurde der Realitätsmaßstab auf ein Level gesetzt, bei dem sich die anderen Hersteller mächtig anstrengen müssen, um mitzuhalten. Wer dagegen auf Balleraction steht, sollte die Finger von dem Teil lassen. Buttons wie Unlimited Ammo oder Unverwundbarkeit fehlen gänzlich. Die komplexe Steuerung macht eine sehr lange Einarbeitung unumgänglich. Dafür ist die Dauermotivation gesichert – nicht zuletzt durch die eingebaute Netzwerkfunktion, bei der bis zu acht Spieler gleichzeitig zocken können, und einen Situationsgenerator, der jede Mission immer wieder unter neue Vorzeichen setzt.

Die einzigen Schwächen zeigte das Produkt bei der Übersetzung der On-Screen-Texte ins Deutsche und bei der Einrichtung von komplexen Steuergeräten wie zum Beispiel einem Thrustmaster-System mit Stick und Schubkontrolle. Das hat dem Produkt die Höchstwertung versaut, die sonst erstmalig seit Einführung des neuen Systems vergeben worden wäre. ❑

cus



Eurofighter 2000 (TFX2)

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ Realitätsnähe hoch drei
+ sehr intelligente Gegner
+ wertfreies Szenario
– schlechte On-Screen-Übersetzungen
– schwierige Steuerung

Hersteller: DID-Software | Preis: 120 DM



Der Hauptscreen: Von hier erreicht man jedes Menü problemlos

SPIELFELD

GRAND PRIX MANAGER

Motoren, Miezen und Moneten

Was ist schöner, als Schumacher zu heißen und in einem Formel-1-Boliden ein paar Runden zu drehen? Natürlich der Mann zu sein, der solche Leute wie Michael einkauft, wie wir ein Kilo Bananen im Supermarkt.

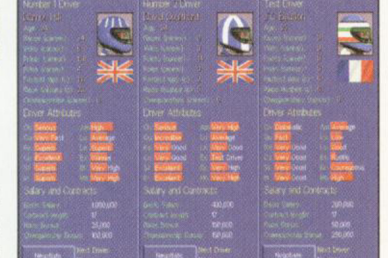
Managersimulationen gibt es mittlerweile zur Genüge. Was auf jeden Fall noch fehlte, war ein Sim im Motorsport. Alles Banane, denn jetzt gibt es ihn. Nur kurze Zeit bevor Ascon mit einem deutschen Formel-1-Manager rauskommt, steht **Microprose** am Start und hat somit zumindest das erste Duell gewonnen.

Beim ersten Blättern durch die Menüs im **Grand Prix Manager** fallen gleich ein paar Dinge ins Auge. Zum einen wäre da die gut strukturierte und optisch ansprechende Benutzeroberfläche. Jedes Menü ist schnell und ohne Umwege erreichbar. Zum anderen macht die Fülle der Möglichkeiten Lust auf den Job als Teamchef. Außerdem steht noch ein gewisser Lerneffekt ins Haus, was die Hintergründe für Schumachers Erfolg angeht.

Hat sich der Spieler für ein Team entschieden, steht er auch schon mitten in der ersten Saison. Vor Augen hat er dabei, die nächsten 30 Jahre einen sicheren und gewinnbringenden Platz in der Formel 1 zu haben. Um den Einstieg zu erleichtern, stehen die Fahrer und das restliche Personal für die kommende Saison bereits fest – natürlich kann jederzeit gefeuert und eingestellt werden. Jetzt gilt es, vor dem ersten Rennen noch Verträge mit Teilelieferanten zu schließen und Sponsoren heranzuziehen. Ist die Sache geklärt, hängt man sich in die Teilekiste der Ingenieure, Designer und Mechaniker. Dort kann nach Herzenslust geforscht und ausgetauscht werden. Spoiler, Getriebe, Lenkung, Fahrwerk ... – kurz: Fast jedes Teil steht zur Disposition. Ein Windkanaltest für die Spoilereinstellungen und ein paar Testrunden auf der Strecke optimieren Fahrzeug und Fahrer für das Rennen. Sind alle Modalitäten geklärt, kann der Spieler ins Rennen einsteigen. Und da zeigt sich der große



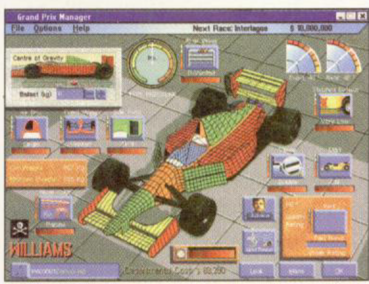
Schwachpunkt im Spiel: der Rennmodus

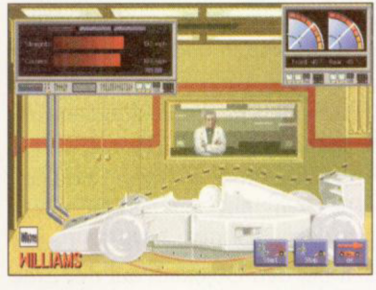


Fast schon ein Rollenspiel: die Fahrerbewertung









Die Fülle der Tuningmöglichkeiten ist beeindruckend

Rennchef Jr.

Es macht schon Spaß, einmal nicht im Cockpit zu sitzen und die Runden zu drehen, sondern das große Geld in der Hand zu haben, um ein gutes Auto zu bauen, mit dem ein guter Formel-1-Pilot Siege einfahren kann. Die Vielschichtigkeit dieser Simulation ermöglicht es dem Spieler, einen tiefen Blick hinter die Kulissen des Formel-1-Zirkus zu werfen. Trotz meiner Begeisterung und dem entsprechenden Fachwissen für jegliche Form von Motorsport habe ich eine Menge über das Drumherum bei einem Rennteam gelernt. Ein sauber gemachtes Spiel.

Marcus





Schwachpunkt beim Spiel. Die Rennen sind im Vergleich zu den hervorragenden anderen Menüs fade ausgefallen. Die Strecke als Komplettansicht aus der Vogelperspektive macht aus den 700-PS-starken Monstern einen wuselnden Ameisenhaufen, der trotz zahlreicher taktischer Funktionen nur wenig Unterhaltung bietet. Zum Glück kann man jederzeit diese Phase überspringen und sich einfach nur die Ergebnisse anzeigen lassen. Ganz ehrlich: Bei diesem Game ist das Rennen eh Nebensache – die Ergebnisse zählen.

Die Zeiten zwischen den Rennen sind wesentlich interessanter. Personalpolitik (vor allem die Verhandlungen mit den Fahrern), Tuning, Entwicklung von Neuteilen und Sponsorenverträge machen den Löwenanteil am Spielspaß aus.

Eine Nachrichten-Option weist den Spieler auf diverse Probleme in den Abteilungen hin – zum Beispiel wird man rechtzeitig benachrichtigt, wenn Verträge auslaufen, Fahrzeuge generalüberholt werden müssen oder Designer ein neues Chassis fertig haben.

Grafisch überzeugt das Game (der Rennmodus ausgenommen) vollends. Tolle Grafiken und Originalfotos lassen die Augen in satten Farben schwelgen. Soundtechnisch war die Testversion noch nicht ganz ausgereift. Von Microprose kam aber aus sehr zuverlässiger Quelle, daß es einen rockigen Soundtrack geben wird, der sich dem Spielgeschehen anpassen soll. Die Soundnote ist deshalb ein angenommener Wert, da die Audiofiles noch nicht vollends implementiert waren.

Unterm Strich bleibt eine Wirtschaftssim, die allen Motorsportfans aus dem Herzen spricht und diesem Publikum gnadenlos zu empfehlen ist. Die Motivation bleibt über lange Zeit erhalten, und die Zahl der Faktoren für Sieg oder Niederlage ist so hoch, daß auch experimentierfreudige Spieler auf ihre Kosten kommen. ❑

cus

Die Sponsoren wollen ihre Werbung plaziert haben



Grand Prix Manager

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, Doublespeed CD-ROM

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ komplexe Darstellung der Realität
+ lange Spielmotivation
+ viele Möglichkeiten zum Experimentieren
– schwache Umsetzung des Renntages

Hersteller: Microprose | Preis: ca. 120 DM

Nachdem es um die Star-Wars-Saga länger sehr ruhig bestellt war, geht LucasArts nun wieder in die Offensive! Nicht nur neue Kinofolgen sind in Hollywood in Arbeit, sondern auch ein neuer Teil des interaktiven Spielehits REBEL ASSAULT ist brandheiß auf den Markt gekommen!

Kinoaction für zu Hause

SPIELFELD

Wer schon vom ersten Teil des Weltraum-"Films" **Rebel Assault** begeistert war, findet im zweiten Teil eine konsequente Fortsetzung. Der gesamte Film erzählt eine Geschichte, bei der wieder Rookie One und Ru Murleen die Hauptrollen spielen. In 16 Episoden kann man die erste Geschichte aus dem Star-Wars-Universum verfolgen, die nicht von George Lucas verfilmt wurde.

Im Gegensatz zum ersten Teil wurden auch die Actionsequenzen des Spiels mit realen Schauspielern gedreht und im Blue-Screen-Verfahren zu einem interaktiven Film zusammengesetzt. Die einzelnen Episoden werden durch kurze Videos eingeleitet, bevor der Spieler selbst in die Handlung eingreifen muß. Neben zahlreichen Weltraum-Ballereien mit den unterschiedlichsten Raumfightern gilt es, feindliche Basen zu erobern, Sümpfe mit Speed Bikes zu durchqueren und zahllose Jagden durch imperiale Sternenkreu-



Film ab

Die schweren Atemgeräusche von Darth Vader sind kaum verklungen, da geht die Action schon so richtig los: Weltraumgefechte, Flüge durch Minen und Raumschiffe, Jagden durch enge Korridore dazu gute Musik und erstklassige Schauspieler, ein echt klasse Kinostreifen ... –ääääh, nein, es ist ja ein Computerspiel! Rebel Assault II übertrifft problemlos die Qualität der Vorgängerversion und liefert Computeraction in Kinoqualität. Einige Levels sind etwas schwer zu bezwingen, aber insgesamt bietet das Spiel abwechslungsreiche Spielaction, die durch gute Full-Motion-Video-Szenen aufgelockert wird.

Arndt

Rookie und Ru Murleen jetten durch den Wald



Vorsicht vor herumstehenden Bäumen

Die Story

In der Nähe des Dreighton Nebels, einem galaktischen Äquivalent des Bermuda Dreiecks, verschwinden immer wieder Raumschiffe der Rebellen. Während der Clone-Kriege sollen hier zwei gegnerische Raumflotten verschwunden sein, die jedes Schiff, das sich dem Nebel nähert, angreifen und vernichten. Rookie One versucht nun Licht in dieses Weltraum-Rätsel zu bringen und kommt dabei einem Geheimnis auf die Spur, das den Fortbestand der gesamten Galaxie gefährden kann ...

zer und Raumstationen zu überleben.

Während der Flugsequenzen kommt es auf eine gute Steuerung und hohe Treffsicherheit an, damit man nicht mit Hindernissen kollidiert, während man die imperialen Truppen unter Feuer nimmt. Natürlich sind auch in den Bodenkämpfen Treffer wichtig, aber zusätzlich sind schnelle Reaktionen gefragt, damit man rasch in Deckung gehen kann, bevor die Sturmtruppen das Feuer aufnehmen.



Im Asteroidenfeld ist präzise Steuerung gefragt

Wer Tips zu Rebel Assault II sucht, sollte die Heft-CD zu Rate ziehen: In der Rubrik Lupe warten alle Level-Codes und einige Cheats zum Spiel!

Werden Euch die Sturmtruppen doch erwischen?

Besondere Aufmerksamkeit haben die Entwickler von LucasArts dem Schwierigkeitseditor gewidmet. Es gibt nicht nur vier voreingestellte Schwierigkeitsstufen, man kann außerdem auch zwei Spielmodi individuell festlegen. Damit ist es zum Beispiel möglich, die Flugsequenzen ganz einfach zu halten, um die Überlebenschancen zu verbessern, die Bodenkämpfe jedoch mit der geballten Macht des Imperiums auszufechten. Diese gelungene Funktion erhöht den Spielspaß deutlich.

Gesteuert werden kann das Ganze per Tastatur, Maus oder Joystick. Leider fehlt die Möglichkeit, das Steuergerät während des Spiels zu wechseln. Nur im Startmenü kann die Wahl getroffen werden. ❑

ag



THE 11TH HOUR

Gruselvilla und Knobelhorror

Ob das ein geeigneter Platz für ein Päuschen ist?



Eine Aufgabe für Schachspieler mit Pferdeverstand

SPIELFELD

Dank seines schlechten Rufs ist das Haus des verstorbenen Industriellen Stauf immer wieder das Ziel von Reportern, die eine solide Story fürs Sommerloch suchen. Als jedoch ein Serienkiller um das Haus sein Unwesen treibt, findet die Sache sogar ihren Weg in die Schlagzeilen ...

Eigenwillige Mischung

Wer wieder ein reines Knobelspiel mit Monstergrafik erwartet hat, wird sich eines Besseren belehren lassen müssen. Zwar liegt der spielerische Schwerpunkt immer noch deutlich auf den Puzzles und Knobeleien, da man jedoch auch bestimmte Objekte im Haus finden muß, kommt auch ein Hauch von Adventure mit ins Spiel. Dank der tollen Grafik und den wirklich gelungenen Filmszenen wird fürs Auge reichlich was geboten, und auch das Ohr kommt beim Thema Musik nicht zu kurz. Die deutsche Synchronisation ist allerdings leicht danebengeraten, denn die meisten Charaktere wirken recht hölzern und haben einen mehr oder weniger starken Akzent.

Heiner

Das verwinkelte Haus ist ganz schön unheimlich

Zwei Jahre ist es her, daß der alte Stauf, ein ziemlich seltsamer Kauz, zu einer Party in sein unheimliches Haus eingeladen hatte. So richtig Spaß bei der Feier hatte jedoch nur einer: Stauf selbst, der zu diesem Zeitpunkt allerdings schon nicht mehr unter den Lebenden weilte und als mörderischer Geist die Gästeschar nach und nach dezimierte. Zeugen der unheimlichen Veranstaltung waren damals Millionen von PC-Spielern, in deren CD-Laufwerken sich der erste wirkliche PC-CD-ROM-Titel drehte: *The 7th Guest*. Nun steht uns auf vier CDs der zweite Teil des Epos' ins Haus.

Natürlich hat sich in der Zwischenzeit nicht nur rund um das Anwesen einiges ereignet, wie man schon aus der filmartigen Intro erfährt: Ein TV-Produzent beendet seine Liebschaft mit einer seiner Mitarbeiterinnen, die frustrierte Dame verabschiedet sich und kündigt an, für eine Reportage über das Stauf-Anwesen und die unheimlichen Morde, die dort passiert sind, zu recherchieren.

Erst als die Reporterin verschwindet, merkt der gute Mann, daß ihm an der Dame doch mehr liegt, als er dachte. Nur mit einem Taschencomputer bewaffnet, begibt er sich bei Nacht und Nebel in das bewußte Haus. An dieser Stelle übernimmt der Spieler das Regiment, schlüpft in die Rolle des Helden und muß sich den Tricks und Knobeleien des alten Stauf stellen.

Mit einer Knochenhand als Cursor wird das Inventar des Hauses untersucht und bestimmt, in welche Richtung weitermarschiert werden soll. Dabei zeigt ein lockender Knochenfinger an, wo ein Weiterkommen möglich ist. Taucht ein rollender Augapfel auf, gibt es etwas näher zu untersuchen, und ein Schädel mit einem pulsierenden Gehirn weist auf eine Knobelei hin.

Bevor der Zugang zu den einzelnen Zimmern freigegeben wird, müssen bestimmte Puzzles gelöst werden. Daneben gibt es auch noch "richtige" Rätsel, zu deren Lösung im Haus bestimmte Gegenstände gefunden werden müssen. Jede korrekte Lösung aktiviert weitere Gegenstände, die dann erkundet werden können, und eröffnet weitere Bereiche des Hauses.

Sind die Rätsel zu schwer oder die Knobeleien zu knackig, kommt der Taschencomputer ins Spiel, mit dessen Hilfe die meisten Aufgaben leicht gelöst werden können. Auch die Geschichte wird so weitergeführt: Der Spieler kann auf dem Display des Mini-Computers zusehen, was weiter passiert. Er bekommt die Story allerdings nicht am Stück serviert, sondern in kleinen Ausschnitten, die sich erst im späteren Verlauf zu einer durchgehenden Handlung zusammenfügen. ❑

hs

The 11th hour

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ noch mehr Grafikqualität als beim Vorgänger
+ durchweg spannende Rätsel
– leicht daneben geratene Synchronisation

Hersteller: Trilobyte | Preis: 119,95 DM

PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

2/96

NEWS:
James Bond als Silberling

Online-Dienste:
AOL geht auf Sendung

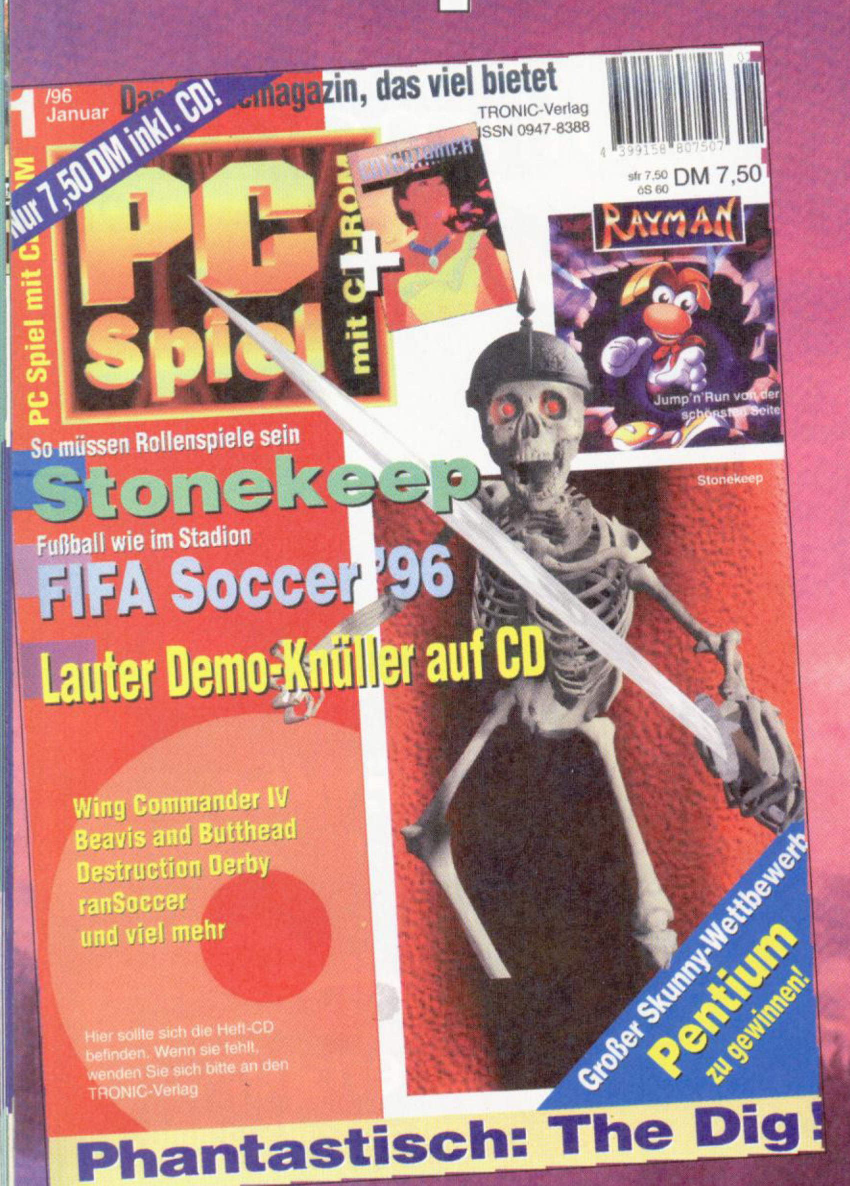
Interview mit Wigald Boning

Der Music-Hype:
Das interaktive Lexikon & die Stones auf CD-ROM

Endlich unterwegs

STAR TREK VOYAGER

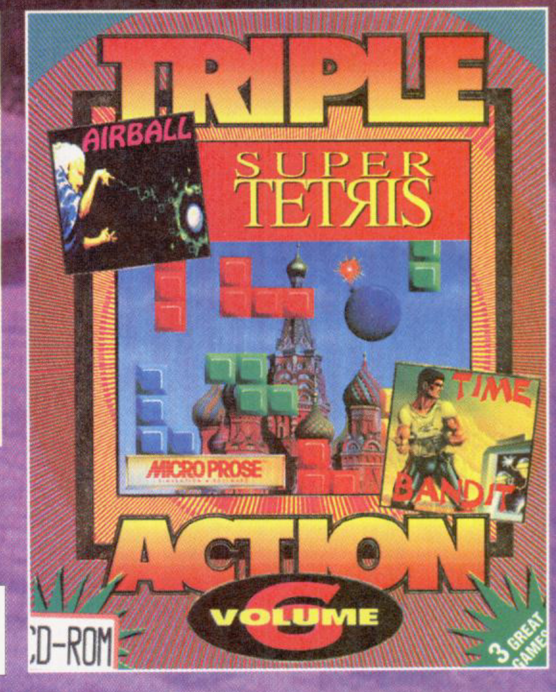
PC Spiel im Abo!



Jetzt Freunde werben!

Das Jahresabo für nur 80,–

Als Prämie bekommst Du:



Einfach die Abo-Karte im Heft ausfüllen und an den Tronic-Verlag schicken oder per Fax an:

0 56 51/97 96 44

TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG

IMPRESSUM

Herausgeber Christian Widuch

Chefredakteur Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Redaktion TRONIC-Verlag, Michael Suck

Titel Star Trek Voyager © Paramount CIC

Layout Dirk Anhof (verantw.)

Anzeigenleitung Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H,
Phone: GB 071/2215462,
Fax: GB 071/2290795

Reproduktion REPRO-Gesellschaft für Druckform-herstellung mbH, Kassel

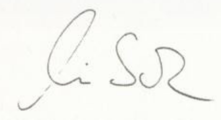
Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung Druckerei Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

Alles kalter Kaffee?

So ungefähr stellt sich die Computerwelt für Wigald Boning dar. Der Top-Komiker aus der "Samstag Nacht" trinkt lieber Kamillentee, als sich vor seinen defekten Schachcomputer zu setzen – nachzulesen in unserem Interview auf Seite 102. Aber ist der Computer wirklich so langweilig?
Vielleicht sollte Wigald mal seinen Schachcomputer in die Tonne kicken und sich eine halbe Stunde lang dem ENTERTAINER widmen. Dann würde er eventuell merken, wie interessant und abwechslungsreich die Welt von Multimedia sein kann. Bester Beweis dafür ist die CD-ROM "Voodoo Lounge" von den Rolling Stones. Die Herren Altmusiker wissen wahrscheinlich gar nicht, wie ihre digitale Konserve aussieht, aber mit Hilfe dieser CD-ROM rocken die Jungs bis in das nächste Jahrtausend. Das war uns schon eine Rezension wert!
Noch weiter in die Zukunft wollen wir mit unserer "Voyager"-Vorschau blicken. Alle Trekkies warten ja bereits jetzt gespannt auf den ersten Tag der TV-Ausstrahlung, doch SAT.1 läßt die Fans weiter schmoren. Bis jetzt. Den Pilotfilm samt erster Staffel gibt's nämlich schon in Deutschlands Videotheken. Wir sagen Euch, ob der neue Captain den Helden Picard, Kirk und Co. das Wasser reichen kann. Und wenn Ihr mehr wollt, dann überschüttet uns mit Briefen, und wir werden sofort.weiteres Trek-Futter aus allen Netzen dieser Welt fischen.
Apropos Netzwerk: In Deutschland grassiert das Online-Fieber wie nie zuvor. Und die Telekom, einst einsamer Herrscher auf dem hiesigen Markt, bekämpft die neuen Konkurrenten, indem sie sich mit ihnen zusammentut – mit America Online zum Beispiel. Wir haben uns eingeloggt und sagen Euch, was der neue Super-Dienst taugt. Alsdann, viel Spaß beim Lesen wünscht

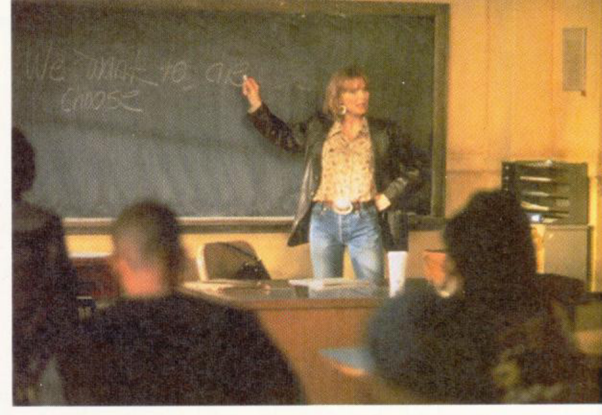


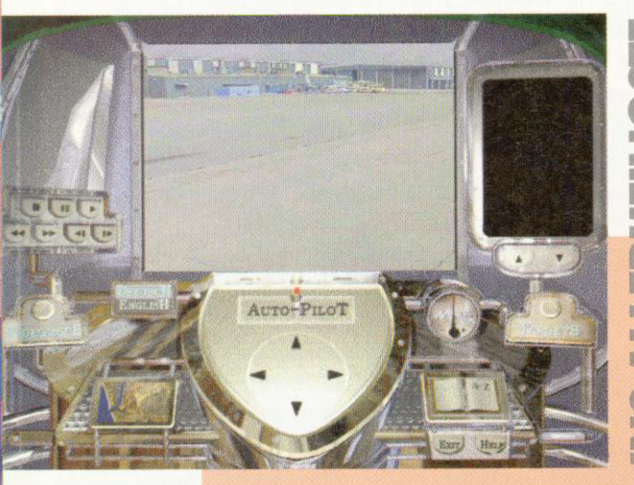
INHALT

ENTERTAINER

PFEIFFER MIT DREI "F"

Wenn **Michelle Pfeiffer** im Klassenzimmer sitzt, klopft wohl das Herz jedes Schülers bis zum Hals. Und tatsächlich, die Hollywood-Schönheit verirrt sich in ihrem neuesten Film **Dangerous Minds** als züchtige Lehrerin ins arme Schwarzenviertel. Unkonventionelle Methoden und viel Mitgefühl lassen natürlich nach einer Weile das Vertrauen zu ihr wachsen. Nur – neu ist die Story nicht. Der Film kann aber schon gar nicht mehr floppen, zu erfolgreich war die Soundtrack-Single **Gangsta's Paradise** von **Coolio**. Außerdem ist der Film fast schon selbstironisch, denn die Pfeiffer (mit drei "F") soll doch vor ihrem Lehrerdasein tatsächlich im Marine-Corps gewesen sein!





INS ALLERHEILIGSTE

Ein Traum wird wahr: Bei **Around Hollywood** wird der multimediale Trip ins Allerheiligste von Los Angeles wahr. Endlich erfährt man, wo die Stars speisen, welche Luxusschlitten sie fahren und wie Madonna ihr Grundstück sichert. Und wer selbst einmal das Mekka der Stars besuchen will, wird mit einer Fülle von Tips versorgt – vom guten Restaurant bis hin zu den Sehenswürdigkeiten reicht die Adressensammlung. Für 50 DM kein teurer Ratschlag.

Info: Virgin Interactive, Preis: ca. 50 DM

PRETTY BABY

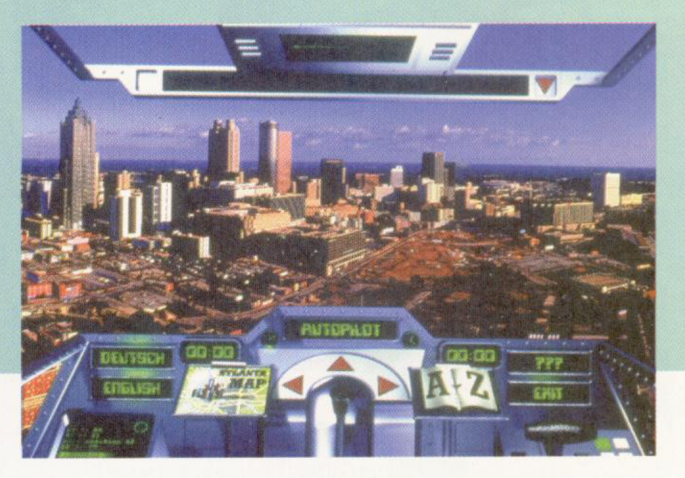
Herzschmerz mit "everybody's darling" **Winona Ryder** auf Video: **Betty und ihre Schwestern**, die ebenso rührselige wie steinalte Geschichte aus dem amerikanischen Bürgerkrieg, macht aus kleinen Nesthäkchen selbstbewußte Frauen, die ihren Weg gehen. Ist ein bißchen wie **Via Mala**, aber ohne Sex & Crime.

WINONA RYDER
Sie wollen nicht so leben wie der Rest der Welt. Aber das hat seinen Preis.
Mit den Weltstars Winona Ryder und Susan Sarandon.
BETTY UND IHRE SCHWESTERN
LITTLE WOMEN

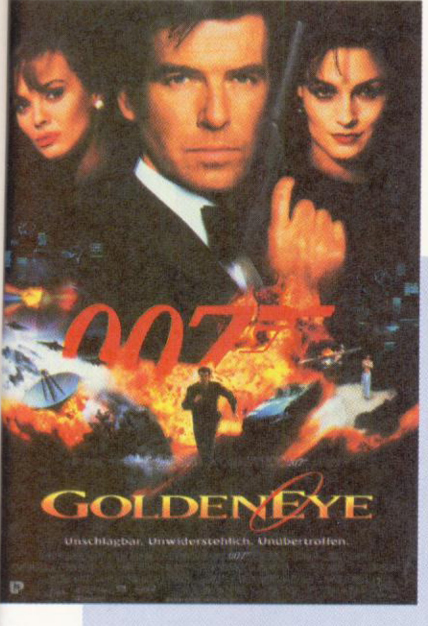
OLYMPISCHES HAPPENING

Und noch ein Helikopter-Flug über einer berühmten Stadt: Wer im virtuellen Cockpit aus dem Hause Philips Platz nimmt, kann alsbald vom Rechner aus **AROUND ATLANTA** fliegen. Die CD-ROM (oder CD-i) ist der gelungene Appetithappen für die Olympischen Spiele im nächsten Jahr. Gut, ein simpler Stadtführer würde es wahrscheinlich auch tun, aber dann hätte man wohl kaum gleich 1000 gute Adressen, alle Facts zur Stadtentwicklung und natürlich den kompletten Plan für das olympische Sommer-Happening.

Info: T+M Consulting, Preis: ca. 50 DM



THE ONE AND ONLY



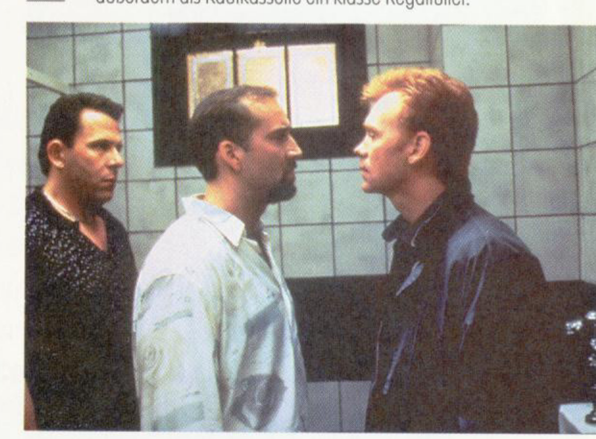
Der größte Feind von Bond war eigentlich immer nur Bond selbst. Kein Superschurke konnte so gemein und häßlich sein wie die eigene Ahnenreihe, der man sich als neuer Darsteller zu erwehren hatte. Schon **Roger Moore** hat das zu spüren bekommen, obwohl er einer der beliebtesten 007-Darsteller wurde. Auf **Pierce Brosnan** prasselt das Fegefeuer der Kritiker gleich doppelt hart – selbst die CD-ROM-Front macht nicht halt: Anläßlich des Kinostarts von **Goldeneye** präsentiert Philips die ersten sechs Bond-Filme mit "the one and only" **Sean Connery** als limitierte Video-CD-Sammlung. Die Titel im einzelnen: **007 jagt Dr. No, Liebesgrüße aus Moskau, Goldfinger, Feuerball, Man lebt nur zweimal** und **Diamantenfieber**. Der Goodie: die 007-Bibel **Das große James-Bond-Buch** – als gewöhnliches Druckwerk und damit kompatibel zu allen herkömmlichen Lesebrillen.

Info: Philips Media, Preis: ca. 250 DM

PULPED FICTION

Eigentlich gibt es keinen schrägeren Vogel als **Nicolas Cage**. Es wird immer ein Rätsel bleiben, warum nicht Cage anstelle von **John Travolta** die Rolle in **Pulp Fiction** bekommen hat. Immerhin kann Cage in **Kiss of Death** auch mal so richtig fies sein. Als Gangsterboß läßt er nämlich seinen Handlanger Ronnie sitzen, der ins Gefängnis wandert und seinen Chef nicht verrät. Dieser dankt es ihm, indem er sich an Ronnies Frau ranmacht und sie sogar in den Tod treibt. Jetzt dreht Ronnie durch ...

Kiss of Death ist ein harter Thriller und hat deshalb die FSK-Freigabe ab 16. Aber als "Film Noir" in bester Tradition ist Kiss of Death herrlich schwarz und böse und außerdem als Kaufkassette ein klasse Regalfüller.



KLAUSTROPHOBISCH

Es gibt Filme, bei denen man selbst im größten Kino Platzangst bekommt. **Crimson Tide** ist ein solcher Film, spielt sich doch alles in der schmalen Röhre eines U-Bootes ab. Die erdrückende Enge sorgt für hochdramatische Spannung zwischen Kapitän Frank Ramsey (**Gene Hackman**) und seinem Ersten Offizier Ron Hunter (**Denzel Washington**). Denn während der Kapitän den atomaren Weltkrieg auslösen möchte, denkt Hunter noch darüber nach, ob das alles vielleicht nur ein Mißverständnis sein könnte.

Crimson Tide ist spannend, aber nicht so gut wie Jagd auf Roter Oktober. Doch als Video auf einem kleinen Fernseher kommt das klaustrophobische Feeling gut rüber.

AUS DEN FUGEN

Mußte das sein? Bereits zum zweiten Mal mimt **Steve Martin** nun den **Vater der Braut**. Nur – eine Hochzeit mit Hindernissen gibt es nicht, da ist schon eher die heile Welt des Brautvaters aus den Fugen geraten: Sein Sohn ist überschuldet, der Architekt ist ein Gauner, und der doppelte Nachwuchs macht ihn zu Vater und Großvater. Sieht nach einer hektischen Komödie aus, aber Steve Martin geben wir doch immer eine Chance!



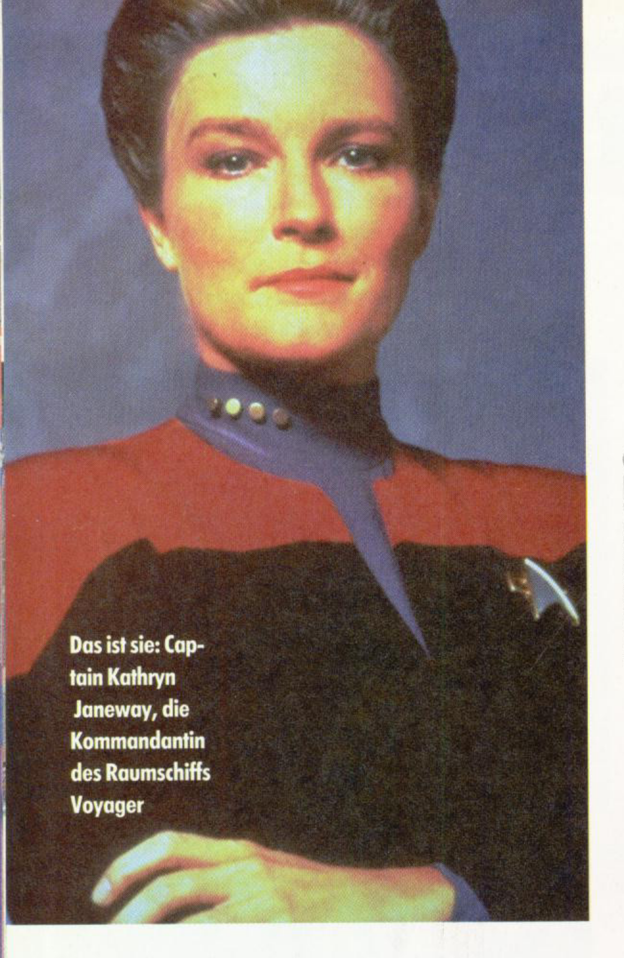
GEGEN DAS VERGESSEN

Eine Annäherung an Hitler ist schwierig, aber nötig: Das ZDF hat gezeigt, wie man eine Dokumentation wider das Vergessen der eigenen Geschichte macht, ohne den größten Verbrecher dieses Jahrhunderts auch noch zur Bewunderung freizugeben. Und ohne Doku keine Aufklärung: Wer die sechs Teile **Hitler – eine Bilanz** im TV verpaßt hat, sollte statt Mortal Kombat vielleicht mal die Videos zum Thema einschieben.

Label: BMG Video, Preis: 200 DM



Tempo statt Tech-Talk


Das ist sie: Captain Kathryn Janeway, die Kommandantin des Raumschiffs Voyager

KURZINFO	
Titel:	Star Trek: Voyager – Der Fürsorger
Genre:	Science-fiction
Länge:	92 Min.
Hersteller & Jahr:	Paramount Pictures, USA, 1994
Label:	CIC Video

Star Trek geht nun dahin, wo noch nie eine Frau gewesen ist: Statt Picards kahlem Schädel weht mit der blonden Mähne eines weiblichen Captains ein neuer Wind. Und auch sonst ist auf der Voyager einiges anders ...

Star-Trek-Fans sind von Natur aus altmodisch. Fast drei Staffeln dauerte es, bis die Fans der "Classic"-Serie um Kirk & Co. endlich Picard und die Seinen akzeptiert hatten. Und selbst heute noch treten Groupies der alten und neuen Crew unversöhnlich gegeneinander an.

Da kommt der neue Captain im Star-Trek-Universum gerade recht: Kathryn Janeway heißt die neue Löwendompteurin einer Crew, die wirklich dorthin geht, "wo noch nie ein Mensch gewesen ist".

Herausgeschleudert

Das ist durchaus wörtlich zu verstehen, denn mit der Schauspielerin Kate Mulgraw betritt erstmals eine Frau die Brücke und damit eine bislang reine Männerdomäne. Und wo Picard und Kirk eine verläßliche, untergebene Crew hatten, muß Captain Janeway die latenten Spannungen zwischen den Besatzungsmitgliedern bereinigen.

Daß auf der Voyager nicht alles eitel Sonnenschein ist, wie wir das sonst aus dem harmonischen Star-Trek-Universum kennen, liegt wohl an der besonderen Situation, in der sich das Schiff befindet: Die Voyager ist nämlich nicht nur einfach weit weg von zu Hause, sie wird vielmehr die Erde nie mehr wiedersehen.

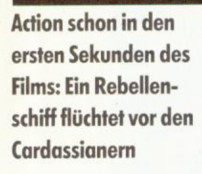
In dem 90minütigen Pilotfilm **Der Fürsorger** startet die Voyager zunächst als fabrikneues Schiff von Deep Space Nine, um die Verfolgung der Marquis aufzunehmen, jener Rebellen, die sich gegen die Föderation und die Cardassianer gleichsam wehren. Doch just zu dem Zeitpunkt, als man sich dem Zielort nähert, wird die Voyager von einem künstlichen Wurmloch verschlungen und taucht 70.000 Lichtjahre entfernt wieder auf – die Reise zurück würde über 70 Jahre dauern. Doch nicht genug damit: Zurück in Zeit und Raum und weit weg von daheim trifft Captain Janeway auf die gesuchten Marquis-Rebellen. Die Not schweißt beide Gruppen zusammen; die Rebellen ziehen sogar Föderationsuniformen über und tun ihren Dienst fortan auf der Voyager.

Der Holo-Deck-Doktor

In Deutschland wird es wohl noch bis zum März dauern, bis SAT.1 endlich mit der Ausstrahlung beginnt. Wer aber jetzt schon auf den Geschmack kommen will, kann sich neben dem Pilotfilm auch die einzelnen Episoden in deutscher Sprache ansehen. CIC-Video veröffentlicht seit Januar jeden Monat zwei Folgen auf je einer Video-Kassette.

Dann kommt man frühzeitig in den Genuß, so interessante Charaktere wie Neelix oder den Holodeck-Doktor kennenzulernen. Beide Figuren sind verantwortlich für den Humor in der ansonsten so düster-gespannten Atmosphäre der Serie. Neelix ist ein außerirdischer Müllsammler, der zufällig auf die Voyager gerät und mit seinem spleenigen Verhalten den Rest der Crew in den Wahnsinn treibt. Doc Zimmerman wiederum ist bereits Kult: Als der echte Mannschaftsarzt ums Leben kommt, wird Zimmerman als Holodeck-Doktor zum Leben erweckt. Seitdem beschwert er sich darüber, daß niemand sein Programm abschaltet und verblüfft seine realen Crew-Kollegen mit seinem schnodderig-trockenen Humor. ❑

Michael Suck



Action schon in den ersten Sekunden des Films: Ein Rebellenschiff flüchtet vor den Cardassianern



Auf der Heft-CD befindet sich im Verzeichnis ENTRTAIN ein einminütiger AVI-Clip aus dem Pilotfilm



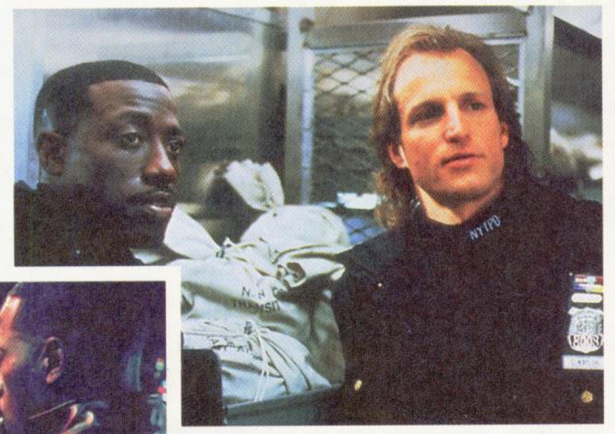
Er ist nicht real, aber urkomisch: der Holo-Deck-Doktor namens Zimmerman



EINE PHANTASTISCHE REISE DURCH 5 WUNDERBARE WELTEN
TORIN'S PASSAGE™
INTERAKTIVER ZEICHENTRICKFILM
Als Torin eines Tages nach Hause kommt, stellt er zu seinem Entsetzen fest, daß seine Eltern von der bösen Lycentia entführt wurden. Damit beginnt eine lange und gefährliche Reise, auf der Torin unmerklich erwachsen wird. Auf seinem Weg durch Strata kommt Torin in seltsame Welten, die von faszinierenden Leuten und merkwürdigen Kreaturen bewohnt sind. Torin's Passage ist, im Stile von King's Quest 7, das ideale Abenteuerspiel für die ganze Familie.
3D-Steuerung, dazu digitalisierte Sprache und Soundeffekte sind Garanten für ein Spiel, dessen Interaktivität ihresgleichen sucht. Üppige Grafiken, komplett gezeichnete Bildschirme mit unübertroffenen weichen Animationen, viel Humor, und das Ganze untermalt mit Musik von Michel Legrand, machen Torin's Passage zu einem großartigen Multimediaspiel.
PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1 - kompatibel
Deutsche Version
SIERRA®
KOSTENLOS : Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name :
Vorname :
Adresse :
Stadt :
Land :
Sierra Coktel Deutschland
Kennwort : XM36
Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich
Deutschland.

Nitro & Glyzerin

Auf dem Weg zum Hollywood-Superstar ist Wesley Snipes, im Film "John"



Ein Duo wie Nitro und Glyzerin: John und Charlie (Woody Harrelson, rechts, zuletzt als "Natural Born Killer") wollen den "Money Train" ausrauben

Die Lady in Rot stiehlt allen die Schau. In Grace (Jennifer Lopez) verlieben sich die beiden bösen Buben

Sie könnten die Nachfolge von Bruce Willis antreten: Wesley Snipes und Woody Harrelson. Das Duo jagt durch die U-Bahn-Schächte New Yorks in einem actionreichen Tempo-Thriller, gegen den Speed wie eine Kaffeefahrt wirkt.

KURZINFO	
Titel:	Money Train
Genre:	Action-Thriller
Länge:	ca. 110 Min.
Hersteller & Jahr:	Peters Entertainment/ Columbia Pictures, USA, 1995
Label:	Columbia Tristar

Sie sind so verschieden wie Tag und Nacht, und doch treten sie immer öfter zusammen auf, als seien sie Brüder: Wesley Snipes, der schnodderige Schwarze, und Woody Harrelson, das weiße Weichei. *Weiße Jungs bringen's nicht* war das erste gemeinsame Werk des ungleichen Gespanns, und nun wird der Paarlauf in **Money Train** fortgesetzt. Dort mimen die beiden die Bahnangestellten John und Charlie. Das Duo ist scharf auf das viele Geld, das sie beide tagtäglich durch die weitverzweigten U-Bahn-Tunnel transportieren. Doch noch nie ist der Geldzug erfolgreich überfallen worden, denn Dutzende von Alarmsystemen und Sicherheitsleuten schützen die Millionen von Dollars. John und Charlie wollen es aber trotzdem versuchen. Ihre Motive sind jedoch völlig unterschiedlich. Für John, so Produzent Neil Canton, "ist es immer nur ein Spiel, etwas, das man zum Spaß tut". Aber für Charlie ist es weit mehr, denn er möchte endlich sein Leben als Zocker aufgeben und ganz von vorn anfangen.

Auch sonst unterschiedet die beiden Protagonisten viel. John ist der große Aufreißer, er macht die Witze und bekommt die tollen Frauen. Charlie hingegen ist ein Träumer. Was die beiden trotz aller Gegensätze eint, ist ihr fester Wille, aus ihrem bisherigen Leben auszubrechen. Als sie sich kennenlernen und den Plan für den Überfall entwickeln, stehen beide schon auf der Unbeliebtheitsskala ihres Chefs ganz weit oben. Dieser ist es auch, der mit Argusaugen den Geldzug bewacht und schnell zum ärgsten Feind des Dynamic Duo wird.

Wie die beiden schließlich ihren großen Coup inszenieren, wird noch nicht verraten. Doch soviel ist klar: Eine große Materialschlacht steht bevor. Da die Züge der New Yorker U-Bahn 24 Stunden am Tag auf fast allen Gleisen unterwegs sind, konnte der Film nur zum Teil an Originalschauplätzen gedreht werden. Die Kulissenbauer und Special-Effects-Leute schufen deshalb ein 1:1-Modell eines New Yorker U-Bahn-Zugs samt diversen Haltestationen und versetzten die Sets einfach nach Los Angeles. Dieser Aufwand brachte einen Eintrag ins Rekordbuch: Der Nachbau ist fast einen Kilometer lang, vier Schienenstränge breit und sieben Meter hoch – das gab's noch nie. Wäre es also nicht doch billiger gewesen, während der neun Wochen Drehzeit einfach die U-Bahn zu mieten? Co-Produzent Doug Claybourne war strikt dagegen: "Wir mußten ein Motorrad direkt von einer Rolltreppe auf die Schienen fahren lassen, und wir hatten Schauspieler, die direkt vor einem fahrenden Zug flüchten, der mit 600.000 Volt Strom fährt. Ein kleines Ding wie z. B. ein Schweizer Messer hätte da eine Explosion auslösen können." Explosionen wird es aber trotzdem in Hülle und Fülle gebe. Dafür sorgen 50 Stuntmen und natürlich die Hauptdarsteller. Woody Harrelson hat's sogar gefallen: "Ich habe gehangen, ich habe gebaumelt, ich habe getanzt, ich habe einen Riesenspaß gehabt. Aber Wesley hat sich zu Tode gefürchtet." ❑

Michael Suck

America offline?

Seit 1. Dezember in Betrieb ist der neue Online-Dienst America Online, kurz AOL. Zusammen mit Bertelsmann, Springer und der Telekom soll in Deutschland jetzt die elektronische Post abgehen.

Die Online-Dienste boomen: Derzeit werden pro Monat rund 16 Millionen Anrufe verzeichnet, die nur einen Online-Dienst kontaktieren. Und jeden Monat kommen 20.000 bis 30.000 neue Kunden für die Datenautobahn hinzu.
Kein Wunder, daß der Kampf der Datendienste schon voll entbrannt ist. Mit Bertelsmann steht nun eines der mächtigsten Medienunternehmen bereit, seinen eigenen Dienst in Deutschland zu etablieren.
Bertelsmann hat sich zu diesem Zweck mit dem erfahrensten Anbieter der Welt, America Online, zusammengetan. Die Firma ist mit vier Millionen zahlenden Mitgliedern nicht nur der größte Anbieter in den USA, sondern gleichzeitig der größte weltweit.

Mit Erfahrung vorn

Für Bertelsmann war diese Allianz von Anfang an von Vorteil. Die gesamte Benutzeroberfläche und das komplette US-Angebot stehen auch in der deutschen Ausgabe von AOL zur Verfügung. Damit der deutsche Client auch fehlerfrei funktioniert, durften seit Juli '95 insgesamt 11.000 Beta-Tester AOL samt seiner Angebote kostenlos nutzen.
Doch die schönen Zeiten sind vorbei. AOL ist auf Sendung und will Geld für seine Leistungen sehen. Diese sind zumindest im englischsprachigen Inhalt hervorragend: Mehrere große, internationale Zeitungen stehen abrufbereit, dazu stündlich News aller Agenturen und natürlich Online-Chats. Wer weniger Information, aber mehr Infotainment sucht, kann online shoppen gehen oder z. B. beim interaktiven Comic von DC Comics Vorschläge für den Handlungsverlauf der nächsten Woche einreichen. Andere Themen wie Kino, Musik oder Computer sind ebenfalls hochkarätig besetzt. So kommen von MTV die Videoclips, Paramount und andere Filmproduzenten berichten über neue Filme, und bei Origin durfte man sich das Wing-Commander-IV-Demo bereits im September herunterladen. Geschätzte Download-Zeit bei einem 14.4er-Modem: drei Stunden.

Teurer Spaß

Aber lange Download-Phasen gehen bei AOL nicht ans Portemonnaie: Wer AOL abonniert, bekommt alle Leistungen ohne jegliche Zusatzkosten. Vom Wetterbericht über die neueste Software bis hin zum WWW-Browsen fallen nur die Kosten für die nackte Online-Zeit an. Und da AOL mit schnellen 28.8er-Einwählknoten in 51 deutschen Städten vertreten ist, bleibt auch die Telefonrechnung unten.
Dafür langen die Bertelsmänner bei den Basisgebühren zu. Für 9,90 DM Grundgebühr im Monat gibt es nur zwei Freistunden. Jede weitere Online-Stunde schlägt mit 6 DM zu Buche und auf den Magen. Wer gern im Internet surft, wird da gewaltige Kosten anhäufen. Dabei ist der AOL-eigene Browser Netscape auch noch deutlich unterlegen und kann bislang nicht einmal HTML3-Seiten (Hintergrundgrafiken) richtig darstellen. Und die deutschen Angebote halten sich in Grenzen. Zwar ist der Stern vertreten, doch schon beim Klick auf "Geo" gibt's kaum mehr als ein paar wenige Infos. Besonders ärgerlich: Hinter vielen AOL-Icons verstecken sich Sites aus dem Internet – ein reiner Internet-Provider ist da billiger.
Man wird sehen müssen, wohin die Reise mit AOL geht. Die Infrastruktur und das internationale Angebot sprechen deutlich für den Dienst, und mit den neuen Partnern Springer und Telekom könnte AOL tatsächlich äußerst populär werden. Allerdings nur, wenn die EU mitspielt. Derzeit gibt es einen heftigen Rechtsstreit wegen der Elefantenhochzeit mit der Telekom – vielleicht drückt ein "Nein" aus Brüssel ja doch noch die Gebühren. ❑

Michael Suck



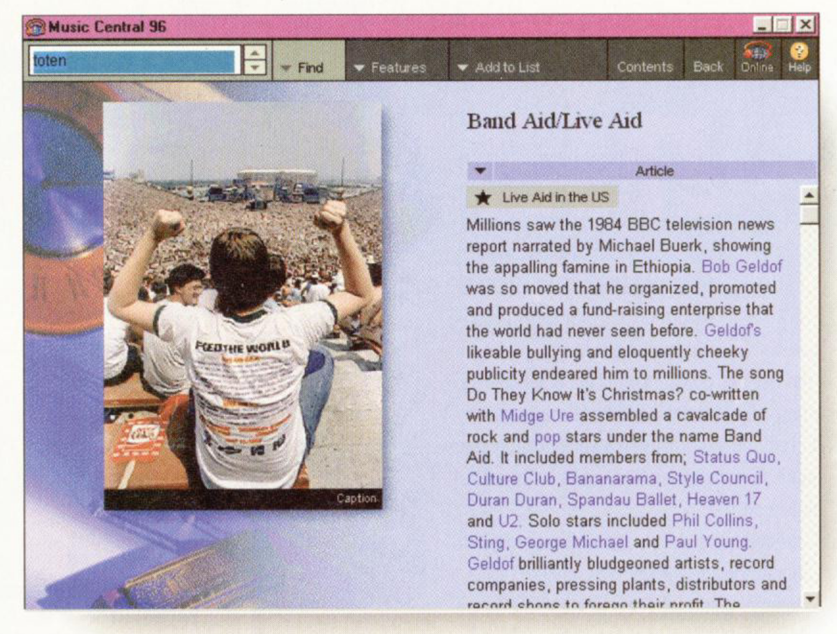
Schnell, aber nicht perfekt ist der Web-Browser von AOL



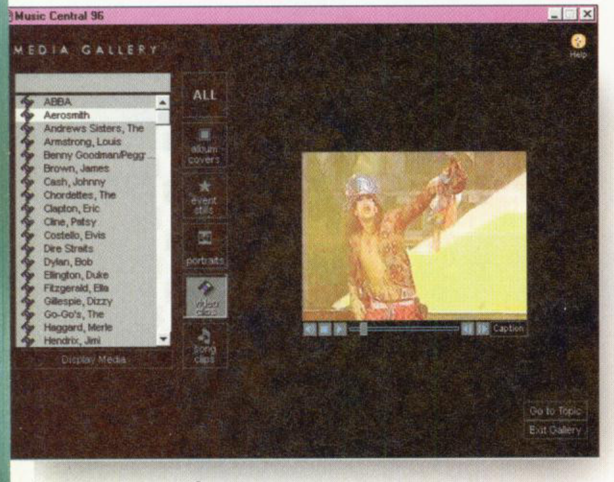
Mogelpackung: Ein Klick aufs "VH-1nderland" führt von AOL geradewegs ins Internet

Cool Vibes

Ein Lexikon wird lebendig. Das erste Musik-Nachschlagewerk aus dem Hause Microsoft präsentiert die Künstler nicht nur akustisch, sondern auch noch exklusiv.



Die Specials: Besondere Konzertereignisse wie Bob Geldofs "Live Aid" werden ausführlich beschrieben



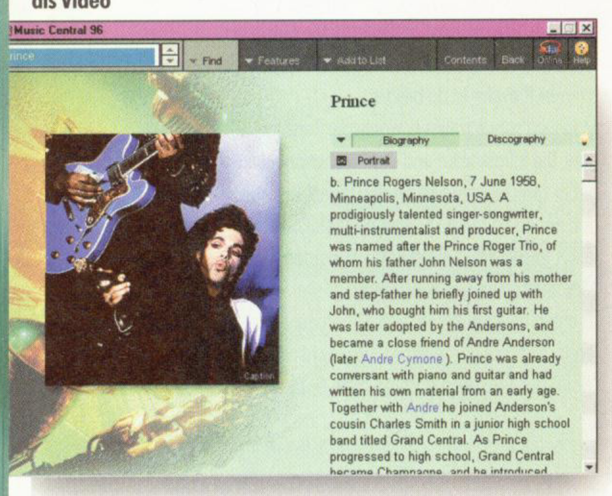
Amazing: Aerosmith ist eine der wenigen Bands, zu denen auch ein AVI-Video verfügbar ist



KURZINFO

Titel:	Microsoft Music Central '96
Art:	Musik-Multimedia
Hardware:	mind. 486DX2/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Win 95 (!)
Hersteller:	Microsoft
Label/Vertrieb:	Microsoft Home
Preis:	ca. 100 DM

Der Meister des Pop: Prince gibt's leider nur als "Still", nicht als Video



Das "Rock Lexikon" galt bislang als einzig wahre Enzyklopädie der Sangeskunst. Auf Hunderten von Seiten werden dort Interpreten und Bands beschrieben, ihre Alben bewertet und ihr Stil eingeordnet. Doch das Musikgeschäft ist bekanntlich ein schnelles. Neue Namen, neue Bands, neue Trends – all dies läßt sich schwerlich in Buchform aktualisieren.
Aber vielleicht auf CD-ROM. Microsoft hatte nach dem Erfolg von Cinemania wohl den richtigen Riecher, mit dem gleichen Konzept ein anderes Gebiet zu beackern. Herausgekommen ist dabei Music Central '96, das interaktive Musiklexikon in Bild und vor allem Ton.

Hörproben satt?

Doch mit der Akustik ist das so eine Sache: Obwohl man von einer Musik-CD-ROM sicher Hörproben satt erwartet, bietet der Silberling gerade mal 71 Musikschnipsel in der Länge von je 30 bis 45 Sekunden. Seltsam nur, daß bei dieser raren Auswahl von WAVs einige echte Helden der modernen Pop-Musik nicht berücksichtigt werden – weder "the artist formerly known as" Prince noch die Hardcore-Hip-Hopper vom Schlage der Beastie Boys sind auf der CD als Audio- oder Video-Auszug vertreten. Man merkt dem Produkt bei der Auswahl schon ein wenig an, daß da in erster Linie ein älteres Publikum angesprochen werden soll. Wie anders ist zu erklären, daß viele alte Könige des Blues und Soul zu neuen digitalen Ehren kommen, aber eine Top-Band des Brit-Pop wie Oasis lediglich mit einer kurzen Discographie abgespeist wird?
Dennoch: Wer einige seiner Lieblinge dann tatsächlich in einem der 48 AVIs entdeckt, wird durchweg mit rarem Konzertmaterial belohnt – soundtechnisch zwar mager, aber bildtechnisch in High-Color.

MSN statt MTV

Überhaupt sind die Texte die wahre Stärke von Music Central. Insgesamt 108.000 Artikel sprechen für eine gewaltige Informationsfülle, die in dieser Form noch nicht zusammengetragen wurde. Das sind deutlich mehr Einträge als bei Microsofts Cinemania, das ansonsten in identischem Outfit angeboten wird. Nur: Während Cinemania zu fast jedem Film zwei bis drei Rezensionen mitliefert, beschränkt sich Music Central oft nur auf die Biographie eines Künstlers und liefert Rezensionen nur zu ausgewählten Alben in den Discographien. Und mehr als eine Kritik wird dem jeweiligen Album dann auch nicht gewidmet.
Bleibt noch der Update-Service von Microsoft. Wer ein Jahr warten kann, wird sich im Herbst 1996 sicherlich Music Central '97 ins Regal stellen können. Ein wenig billiger ist da schon das monatliche Update von Microsoft im Internet und im MSN. Dort finden Musikbegeisterte dann Ergänzungsdateien mit neuen Alben, neuen Künstlern und hoffentlich auch neuen Videos. Das ganze muß einfach auf die Festplatte heruntergeladen werden – schon ist Music Central wieder auf dem neuesten Stand.
Allerdings ist zu befürchten, daß die Zielgruppe weiterhin auf ein älteres, meist amerikanisches Publikum zugeschnitten bleibt und die Updates eher John Denver als die Toten Hosen berücksichtigen. Obwohl: Gerade die Hosen haben als einige der wenigen deutschen Bands den Sprung auf die CD geschafft – schließlich finden sich in ihrer Discographie zwei englischsprachige Alben. Und nur die sind übrigens erwähnt. ❑

Michael Suck

DIE VISION CD-LINE



MANAGER
CREATIV
MONEY
FUNNY

- Leistungsstarke Helfer
- Grafiken, Datenbanken, Tabellen, Spiele
- Windows 95 (TM) lauffähig
- Preisgünstig

KAUFEN SIE JETZT!

Entweder im guten Fachhandel oder bei unseren Partnern:
*Karstadt *Media-Märkte
*Kaufhof *Pro-Markt *Saturn
*Wertkauf *Brinkmann *VOBIS
*PC Spezialisten
ODER Sie bestellen direkt:

Unsere Bestellhotline erreichen Sie unter:
TEL: 05651 / 7485-45
FAX: 05651 / 50039

DIE REIHE KOMPLETT!

FUNNY
GAMES III
(BONAPARTE)

MANAGER
ADRESS 95
VIDEO 95
DIA 95
MUSIK 95

MONEY
GEWERBEPLANER
HAUSVERWALTER
TERMINPLANER
HAUSHALTSPLANER
HOME BANKING

CREATIV
CLIPART-MANAGER II
PRINT-CREATOR
GLÜCKWUNSCH-ILLUSTRATOR
PICTURE-DESIGNER
FORMULAR-DESIGNER
CLIPART-MANAGER III (FESTTAGS-CLIPARTS)

AB 19,95 DM







Micro Vision
Software Partner GmbH

Die Stones - interaktiv

Wenn die Stones feiern, dann geht die Fete in der Voodoo Lounge in den Sümpfen von Louisiana ab. Nur wer an dem bärbeißigen Türsteher vorbeikommt, kann das weitläufige Anwesen erkunden und mehr über Mick, Keith, Ron und Charlie erfahren.

Diese nette Dame begrüßt neue Besucher in der Lounge



Alles ist vergänglich, doch deswegen lassen sich die Besucher den Spaß nicht verderben



Mick Jagger im Interview: Hier sind Englischkenntnisse gefragt

KURZINFO

Titel:	Voodoo Lounge CD-ROM
Art:	Musik-Multimedia
Hardware:	486DX2/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Win 3.1
Hersteller/Vetrieb:	Virgin Schallplatten GmbH
Preis:	ca. 70 DM

Die sind die dienstälteste Rock'n-'Roll-Band der Welt! Seit 30 Jahren treiben die Stones sich im Musikgeschäft herum und haben regelmäßig Titel in den internationalen Charts. Obwohl mehr als einmal totgesagt, waren die Stones immer wieder für eine Überraschung gut. Letzter Streich der vier ist die Multimedia-CD-ROM **Voodoo Lounge** zum gleichnamigen Album. Auf dieser CD wurde die namensgebende Örtlichkeit mittels 3D-Software in Szene gesetzt und wartet nun darauf, von interessierten PC- und MAC-Usern besucht zu werden. Nach einer kleinen Fahrt durch den nebelverhangenen Vorgarten der Voodoo Lounge geht es mitten hinein in ein ausgedehntes viktorianisches Herrenhaus, in dem eine riesige Party steigt. Gastgeber sind Baron Samedi, ein mächtiger Voodoo-Dämon, und natürlich die Stones, die bei der Party mächtig mitmischen.

Als Schnittstelle zur virtuellen Welt der Voodoo Lounge dient ein intelligenter Mauszeiger. Üblicherweise geformt wie das Stones-Markenzeichen (dicker roter Kußmund mit herausgestreckter Zunge), nimmt er die Form eines Auges an, sobald er über Bereiche gerollt wird, in denen es etwas zu erkunden gibt. Nach einem kurzen Abstecher an die Bar, wo der Besucher einen VIP-Ausweis überreicht bekommt, kann der Streifzug durch die Lounge beginnen.

Zwei Stockwerke, die mit Dutzenden von Partygästen bevölkert sind, warten darauf, besucht zu werden, und eigentlich ist immer überall etwas los: Party auf allen Etagen. Inmitten der vielen Gäste sind natürlich auch die Stones selbst anzutreffen, und je weiter die Räumlichkeiten erkundet werden, desto öfter läuft man ihnen über den Weg. Mal trifft man Keith und Ron auf der Veranda vor der VIP-Lounge beim Improvisieren eines Blues-Titels, mal sitzen Mick und Charlie an der Bar und machen dumme Sprüche, mal tauchen sie zu viert in einem Video auf, in das man unvermittelt durch den Klick auf einen Bilderrahmen stolpert.

Eine Bildergalerie in der VIP-Louge bildet die musikalischen Vorbilder der Stones ab. Via Mausklick lassen sich auch hier Informationen und Bilder zu den einzelnen Künstlern abrufen. In einem Bilderrahmen läuft seltenes Filmmaterial von und mit diesen Musikern ab. Neben diesen Multimedia-Einlagen gibt es allerdings auch sonst einiges in der Voodoo Lounge zu entdecken.

In Zeiten, da von Peter Gabriel bis Herbert Grönemeyer jeder Musiker, der was auf sich hält, eine Multimedia-CD herausgibt, dürfen natürlich auch die Stones nicht hintanstehen. Um es vorweg zu sagen: Das Resultat kann sich sehen lassen. Man erhält einen mit viel Musik und Video garnierten Einblick in das Schaffen dieser Rock-Legenden. Zudem gibt es nicht nur die sattsam bekannten Hits der vier Rock-Opas zu hören, sondern auch reichlich Musikmaterial, was speziell für diese CD eingespielt wurde.

Voodoo Lounge ist der gelungene Einstieg der Stones ins Multimedia-Zeitalter, der nicht nur den Fans der Band ans Herz gelegt werden kann. ❑

Antje Hink

SIE ROLLEN WEITER

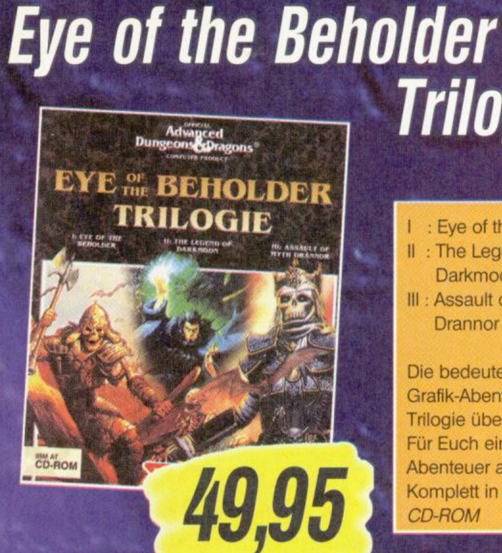
Daß die Band sich dem Medium Computer auch in Zukunft widmen wird, steht schon jetzt absolut fest: **Stripped**, die nächste CD des Quartetts, wird neben den eigentlichen Songs auch einen echten, exklusiven Multimedia-Track enthalten.

TRONIC's Bazar



shopping on cd-rom

Eye of the Beholder Trilogie



49,95

I : Eye of the Beholder
II : The Legend of Darkmooon
III : Assault of Myth Drannor

Die bedeutenste 3D-Grafik-Abenteuer-Trilogie überhaupt. Für Euch ein Nonstop-Abenteuer auf CD! Komplett in Deutsch!
CD-ROM

Lucas Arts Archieves Vol. 1



98,–

6 CD-ROMs

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max, Rebel Assault Special Edition, Day of the Tentacle, Star Wars Screen Entertainment, TIE Fighter Collector's CD-ROM

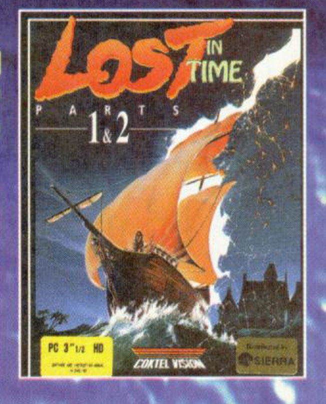
Archivierungssystem

24,95

inkl. 12 Archivierungshüllen

Lost in time

19,95



Episode 1&2

Doralice muß durch Zeiten wandeln, um das Rätsel um ihr Erbe zu lösen
PC 3,5

Megapack 3



98,–

12 CD-ROMs

Lemming's, Megarace, TFX Tractical Fighter Experiment, Quantum Gate II, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, The Journeyman Project, Turbo

Megapack 4

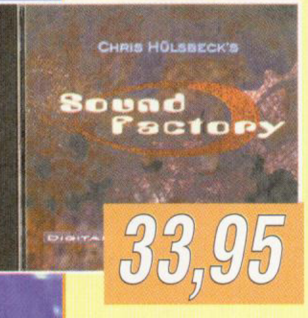
98,–



11 CD-ROMs

Panzer General, Aegis, Space Ace, Tornado-Operation Desert Storm, Empire Soccer 94, empire Soccer 94, Savage Warriors, Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon's Lore

Chris Hülsbeck CD's



33,95

Brandheiß, brandneu, die neue Scheibe von Hülsbeck ist da!

Soundfactory DAC 1:

14 Songs, z.B. Jim Power, Shades'95 u.v.m. PC-CD-ROM-Teil mit Programmen und Sounds

Folgende Hülsbeck-Audio-CDs haben wir noch auf Lager:

Rainbows

15 Musikstücke, z.B.: Giana Sisters, Z-Out, Super Turrican II, Jinks und Samplemania *Audio-CD* — **30,95**

To be on top

16 Meisterstücke, z.B.: To be on top, Gem'x, Battle Isle, C. Lewis Challenge – *Audio-CD* — **29,95**

Turrican

Edle Melodien und orchestral klingende Stücke! Einer der besten Soundtracks, die je für ein Spiel komponiert wurden – *Audio-CD* — **31,95**

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter

0 56 51/97 96 18

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD

TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG

Blödeln mit Boning

Wigald Boning, der Meister des absurden Humors, warb in München für Mission Super IQ auf seine Weise: Er zertrümmerte das Spiel mit einem Hammer und ließ sich anschließend mit ein paar Weihnachtsplätzchen dazu überreden, uns ein Interview zu geben.

PC-Spiel: *Ist der Computer jetzt reif für dich, oder bist du jetzt reif für den Computer?*
Boning: Der Computer ist reif für mich, glaube ich. Also, ich bin schon reif im Sinne von reif. Jetzt kommt ja wieder der Rauhreif morgens auf die Straßen. In dem Zusammenhang ist mir an dem Rauhreif aufgefallen, daß man die CD-ROMs auch als Radkappenaufsatz verwenden könnte.
PC-Spiel: *Hast du ein Lieblingsspiel?*
Boning: Ja, natürlich! Das ist "Mission Super IQ". Das liegt ja auch auf dem Tisch.
PC-Spiel: *Das kommt von Herzen?*
Boning: *(lacht)* Nein, das ist natürlich eine mehr intellektuell begründete Liebe.





"Ich bin immer unterernährt"

PC-Spiel: *Magst du überhaupt Computerspiele?*
Boning: Ich habe einen defekten Schachcomputer. Von daher ist mir der Rechner als Spielpartner nicht ganz fremd. Ich werde das jetzt auch mal mit diesem neuen Computerspiel versuchen, indem ich mal Erdbeerkonfitüre ins Laufwerk schiebe.
PC-Spiel: *Wird der Computer immer größeren Einfluß haben?*
Boning: Das kann ich mir durchaus vorstellen, natürlich. Aber für mich persönlich wird der Kamillentee in Zukunft größere Bedeutung haben, als das im Moment der Fall ist. Der Kamillentee ist doch die sanftere Alternative zum Kaffee. Aber mit Computern kann ich nicht so.
PC-Spiel: *Vom wem läßt du dir die Gags schreiben?*
Boning: Vom Computer! Das wäre doch ein interessantes Experiment. Aber ich glaube, daß das nicht geht.
PC-Spiel: *Woher kommen deine Gags dann?*
Boning: Das sind alles Fehler. Die meisten Gags fallen mir auch nur in der Mittagszeit ein, wenn ich mein Essen nicht pünktlich um eins bekommen habe. Dann sinkt um halb zwei der Blutzuckerspiegel rapide, und eine gewisse Konzentrationsfähigkeit stellt sich einfach nicht mehr her. Und dann kommt es so zu den Fehlleistungen, daß man "Lampe" sagen will, aber "Lapampe" sagt.
PC-Spiel: *Du bist also immer völlig unterernährt, wenn du "Samstag Nacht" machst?*
Boning: Ja. Ich esse da den ganzen Tag über nichts. Das hängt mit den unmöglichen Kantinenöffnungszeiten zusammen, die aber andererseits dafür sorgen, daß ich mich abends besonders schlecht konzentriere.
PC-Spiel: *Du bist ja jetzt schon 28 und hast bereits alles erreicht. Hast du überhaupt noch Ziele?*
Boning: Ja, natürlich. Jeder Mensch hat da doch noch ein Ziel oder Dinge, die man verwirklichen möchte. Ich möchte z. B. mal 17 Luftmatratzen simultan aufblasen. Das erfordert natürlich ein gewisses Lungenvolumen. Da muß ich lange trainieren, aber das habe ich mir vorgenommen. Dann möchte ich mal barfuß über die Alpen von München nach Venedig gehen. Die Strecke kenne ich irgendwie schon auswendig.

"Lieder schreiben wir in den Werbepausen"

PC-Spiel: *Wo kaufst Du überhaupt deine Klamotten?*
Boning: Das macht meine Freundin Maria. Die entwirft die mit einer weiteren Freundin zusammen, die dann schneidert.
PC-Spiel: *Wie doof findest du eigentlich "Die Doofen"?*
Boning: Die sind schon ausgesprochen doof. Wir könnten bessere Songs schreiben, aber wir haben uns ein zeitliches Limit für jedes Lied gesetzt: 12 bis 15 Minuten. Das hängt damit zusammen, daß wir uns bei der ersten Platte immer dienstags abends trafen. Da gab's aber so viele Europa-Pokal-Abende im Fernsehen. Also mußten wir mit dem Lied fertig sein, bevor es wieder losging. Bei der neuen Platte geht es uns genauso. Es gibt sogar mehr Fußball! Wir können also nur noch die Werbeblöcke verwenden, um Lieder zu schreiben. Von daher schwant mir Böses für die nächste "Doofen"-Platte.
PC-Spiel: *Worum geht's in dem Film, den du machen willst?*
Boning: Im Film geht's um die Geschichte eines Turnschuhs, dem ein Schnürsenkel fehlt, und wir suchen zur Zeit noch ein weibliches Gegenstück. Das wird dann so eine Art Beziehungskiste. Premiere ist 2014 in Kirgisien. Es gibt aber noch Karten.

Das Interview führte Michael Suck


NBG
VERLAG

THE RIDDLE OF MASTER LU

Rund um den Globus

Das Schloß des Barons von Seltsam: Der Gärtner ist nicht gerade ein Mensch der freundlichen Art

Weltreisen können ganz schön stressig sein. Ist aber ein solcher Trip so schön wie in THE RIDDLE OF MASTER LU verpackt, dann nimmt man sämtliche Unannehmlichkeiten gerne in Kauf.

Phantasie ohne Flügel

Computerspielern wird es heutzutage immer einfacher gemacht. Bunte Grafiken mit den hübschesten Animationen, gepaart mit einer satten Sprachausgabe lassen die Abenteuer fast wie im Kino erleben. Im Gegensatz zu den guten alten Infocom-Adventures, die statt Grafiken und Sounds ausschließlich Texte boten, kann man sich bei den modernen Adventures voll auf die eigentliche Spielaufgabe konzentrieren, denn alles Wichtige wird vorgelesen, und gefundene Objekte sind stets auch bildlich dargestellt. So bleibt schließlich nur ein winziges Haar in der Suppe: Für die eigene Phantasie bleibt nämlich immer weniger Spielraum, wie alle Adventure-Nostalgiker bestätigen werden.

Thomas

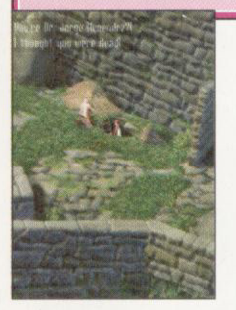
Wenn man so will, dann ist Indiana Jones ein Hochstapler, denn eigentlich war es ein ganz anderer Mann, der in den 30er Jahren für seine Weltreisen und "Odditorien" bekannt war: Robert Ripley. Seine Person wurde sozusagen als Vorlage für die Indiana-Jones-Story mißbraucht. Die Entwickler der Firma Sanctuary Woods nahmen sich der Geschichte des sagenumwobenen Pilgers an und schufen ein prächtiges Adventure.

Wir schreiben das Jahr 1936. Robert Ripley, Inhaber eines Kuriositätenmuseums und zugleich Weltenbummler, begibt sich auf die Suche nach einem uralten chinesischen Talisman, der seinem Besitzer unbeschreibliche Kräfte verleihen soll. Um an das begehrte Stück heranzukommen, bedarf es jedoch einer nicht unerheblichen Vorarbeit.

Das Wunderding ist zusammen mit einem verstorbenen chinesischen Kaiser in dessen Grab verschwunden. Master Lu, Hüter der Grabstätte, wollte sichergehen, daß sich niemand an der Ruhestätte des Kaisers vergreift. Also hat er den passenden Schlüssel in Einzelteile zerlegt und diese über den gesamten Erdball verstreut. Und so kommt es, daß sich der smarte Robert Ripley auf eine Weltreise begibt, wohl wissend, daß es für ihn kein leichtes Unterfangen wird, zumal noch andere Personen an der Macht des Talismans interessiert sind – unter anderen auch die Nazis.

The Riddle of Master Lu hat eine einfach strukturierte Benutzerführung. Der untere Bildschirmrand beherbergt lediglich drei verschiedene Icons und die Inventarliste. Personen, denen man im Spiel begegnet, lassen sich durch Anklicken zu einer Konversation "zwingen". Meist öffnet sich daraufhin ein Rollup-Fenster, in dem verschiedene Sätze zur Auswahl stehen. Zwar werden alle Texte vorgelesen, aber leider muß man als Spieler oft viel Geduld aufbringen, da manche Gespräche sehr lang geraten sind.

Gefilmte Schauspieler wurden optimal in die gerenderten Hintergrundbilder eingebunden. Bei Dialogen werden die Charaktere häufig in einem vergrößerten Fensterausschnitt dargestellt und weisen bei der Sprachausgabe absolute Lippensynchronität auf.



Kuckuck, hier bin ich!

Während der Weltreise sollten Merkwürdigkeiten, die in Ripleys Museum Platz finden könnten, gesammelt und nach New York zur Ausstellung geschickt werden. Wird das Odditorium in Folge Besuchermangels geschlossen, sieht es für eine Weiterreise schlecht aus, denn ohne Knete läuft nichts. Nur mit richtigem Nachdenken und zielstrebigem Handeln kommt man also im Spiel weiter, das nicht nur Indiana-Jones-Fans gefallen wird. ❑

tri



Die Hintergrundgrafiken sind abgrundtief schön

Wer wird denn gleich in die Luft gehen?



SPIELFELD

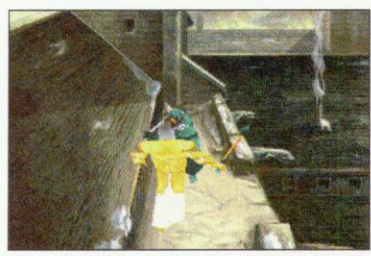
Virtuelle Inquisition

Da hat sich Infogrames sauber aus der Affäre gezogen. Statt wie Sierra mit sieben und mehr Teilen eine Adventure-Serie in die Länge zu ziehen, gibt es nach drei fabelhaften Teilen Alone in the Dark einfach eine neue Serie: TIME GATE.



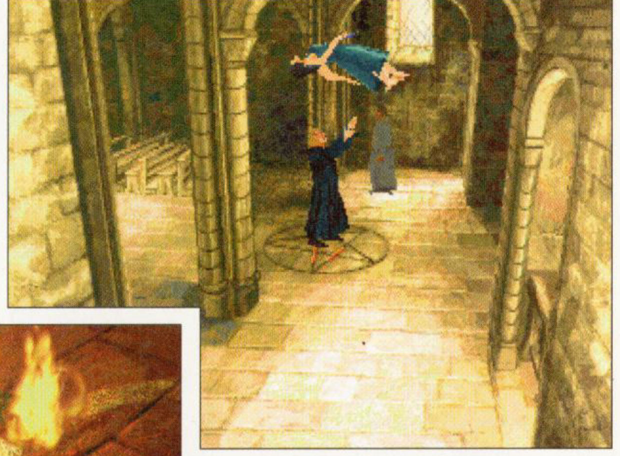
Tricky: ein ferngesteuertes Katapult durch Lasersperren steuern

Das hätte sich William Tibbs nicht träumen lassen. Da sitzt der Kerl mitten in Paris und brütet über seinen Unterlagen, da knallt eine mittelalterliche Streitaxt durchs Fenster und der dazugehörige schwarze Ritter gleich hinterher. Die Message wird natürlich postwendend mitgeliefert: Seine Freundin Juliette ist durch ein Zeittor entführt worden und hängt in einer Folterkammer am Haken. Keine Frage für William – er springt dem Auftrag gemäß ins Museum, das früher einmal ein Kloster war, und peilt dort erst mal die Lage. Nachdem er sich durch Lasersperren und sonstige Fallen gewunden hat, findet er sich im tiefsten Mittelalter wieder. Als Fernsehersatz gibt es Folterungen am laufenden Band – die Inquisition treibt erste Blüten.



Gemeiner Gegner zum Ende: Nur ein Sturz vom Dach bringt den Sieg

Mit dem Segen der Kirche macht sich der Erzschurke Wolfram daran, unliebsame Jungs auszuschalten. Klar, was kommt: Hinter jeder Ecke lauern Gefahren für unseren Helden. Schwertkämpfe mit Wächtern und Dämonen stehen ebenso an wie knackige Rätsel. Hat der Spieler trotz aller Todesgefahren das Rätsel gelöst, steht ein heftiger Showdown auf dem Spielplan, der im Vergleich mit dem Rest des Spiels superschwer ist.



Das große Finale: Wolfram hat Juliette in der Mache

Schöne Zwischenanimationen versüßen das Spiel

Infogrames macht mit **Time Gate – Knight's Chase** da weiter, wo die *Alone-in-the-Dark*-Trilogie aufgehört hat – mit ungewöhnlichen Kameraperspektiven und virtuellen Figuren. Was an diesem Spiel besonders fesselt, ist die Logik der Rätsel. Man muß nicht um 30 Ecken denken, sondern kann auf praktische Erfahrungen aus dem Alltag bauen. Das Verhältnis zwischen Action und Adventure hat sich eindeutig in Richtung des letztgenannten verlegt, was dem Spielspaß doch sehr zugute kommt.

Die Story ist zwar nicht ganz so fesselnd wie im letzten Teil von *Alone in the Dark*, ist aber trotzdem noch überdurchschnittlich spannend, nicht zuletzt durch die Musik und die Sound-FX. Alles, was sich aus den Speakern quält, ist stimmig und sorgt für so manche Gänsehautanflüge. Je nach Spannungsgrad verändert sich die Musik, und die FX bringen die passenden Geräusche: knarrende Dielen, tropfende Höhlen und klingende Streitäxte.

Unterm Strich steht ein spannendes Action-Adventure mit deutlichen Akzenten auf Adventure. Bis auf einen Kampf beim Showdown sind die Gegner mit etwas Übung zu schaffen und die Rätsel logisch. Gelegentliche Gemeinheiten machen die Speicherfunktion trotzdem unentbehrlich. Wer auf das Buch und den Film "Der Name der Rose" steht, sollte sich dieses Adventure auf keinen Fall entgehen lassen. ❑

cus

Wettbewerb

Wer sich für die Epoche interessiert, in der das Game spielt, sollte sich an unserem Wettbewerb beteiligen. Infogrames spendiert nämlich fünfmal das Video "Der Name der Rose" und fünfmal den dazugehörigen Roman. Natürlich müßt Ihr auch etwas dafür tun.

Unsere Preisfrage: **In welcher Zeit (Jahrhundert) spielt das Adventure, nachdem William Tibbs aus der Gegenwart gerissen wurde?** (Kleiner Tip: der Beginn der Inquisition!)

Die Lösung schreibt Ihr auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt sie bis zum 31. Januar 1996 an den Tronic-Verlag, Redaktion PC Spiel, Stichwort Time Gate, Bremer Str. 10 a, 37269 Eschwege. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der Firma Infogrames sowie deren Angehörige sind wie immer von der Teilnahme ausgeschlossen.



UNSER NEUESTER FLUGSIMULATOR - DA BLEIBT IHNEN DIE LUFT WEG



ERHÄLTLICH FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM

Schnallen Sie sich an, starten Sie die Triebwerke, und machen Sie sich bereit, in einen interaktiven Film katapultiert zu werden, in dem es nur einen Sieger gibt. Sind Sie bereit zum Abheben? Sind Sie bereit für "TOP GUN® - Fire at Will"?

Spectrum HoloByte MICROPROSE

Spectrum Holobyte - Microprose World Wide
Web Adresse: http://www.microprose.com

Palmen, Panik, Politik

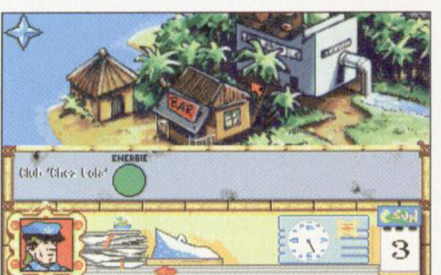
Untergangsstimmung im Hafen

Der kalte Krieg zwischen Ost und West ist noch längst nicht eingeschlafen. In der tiefsten Karibik existiert ein winziges Eiland, dessen 14 Bewohner heftig darüber streiten, ob der kommunistische oder der kapitalistische Weg einzuschlagen sei.

SPIELFELD

Glaubt man der TV-Werbung, dann sind die typischen Südseeinsulaner allesamt Fotomodelle und sehen auch dann noch blendend aus, wenn sie schon seit dem Vormittag Bacardi zechen. In Wirklichkeit ist alles ganz anders, verrät jetzt das Aachener Softwarehaus Ikarion mit der Südsee-Sim **Caribbean Disaster**.

Wer sich noch an Erfolgstitel wie *MAD-TV*, *MAD-News* oder *Biing!* erinnern kann, hat eine ungefähre Vorstellung davon, was die Spieler bei Caribbean Disaster erwartet. Ziel ist es, über einen bestimmten Zeitraum hin die verschiedenen Interessengruppen auf der Insel so geschickt gegeneinander auszuspielen, daß man aus Subventionsgeldern einen genügend großen Reibach macht und sich am Ende des Games in ein Fluchtdomizil in der Antarktis verkrümeln kann.

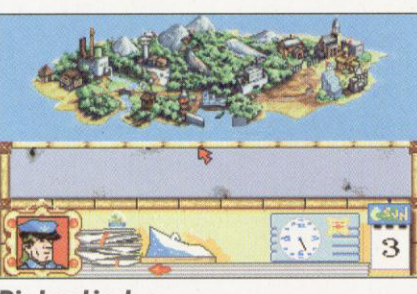


Lolas kleine Kneipe

Mehr Spaß zu zweit

Damit der Spielspaß nicht so schnell vorbei ist, können sich mehrere Mitspieler über Modem um die Inselherrschaft streiten. Die Grafiken haben den gleichen Stil wie bereits die Vorgängertitel, sind aber nach einmaligem Betrachten kaum noch der Rede wert. Trotz des hirnrissigen Themas ist Caribbean Disaster eine vollständige Simulation und fordert von Spielern eine ganze Menge Geschick.

Tom



Die Insel in der Gesamtansicht

Insgesamt 14 Bewohner gibt es auf Mad-Island, und einer ist so verrückt wie der andere. Da sind zum Beispiel die Rebellen Dependos Canone und Flei Wing. Die beiden träumen seit dreißig Jahren von der Revolution und sind sofort bereit, jeden Pfeffersack anzugreifen – es sei denn, man beschenkt sie reichlich mit Waffensystemen.

Für Waffenhandel aller Art ist übrigens der Kardinal Woytila zuständig, der sich nach einer mißlungenen Papst-Kandidatur auf der Insel ansiedelte. Dummerweise kann der militante Prediger keine Munition für seine Waffen liefern. Da nämlich alle auf der Insel einsetzbaren Waffen Popcorn als Munition verwenden, sitzt der deutsche Auswanderer Meiermann als Besitzer der Popcorn-Fabrik in einer für alle Schlachten entscheidenden Schlüsselposition.

Ebenfalls ziemlich wichtig sind die Botschafter Ham Burger und Ivan Bolschewiki. Die beiden wurden 1963 von ihren Regierungen zur Sicherung der politischen Lage auf die Insel gebracht und danach vergessen. Außerdem gibt es noch einen Geheimpolizisten, einen Arbeiter, eine schöne Bardame, den Präsidenten und jede Menge Militärs sowie den Betreiber des lokalen Radiosenders, DJ-Ron.

Als Spieler startet man mit einem gewissen Grundetat und versucht zunächst, einen wichtigen Posten im Ministerium zu schnappen. Danach gilt es, die verschiedenen Lokationen der Insel aufzusuchen und das politische Geschehen zu manipulieren. Dabei muß man aufpassen, daß man immer genug Geld zurückbehält, um

Dieser Polizist ist geheim

sich das für das Spielende notwendige Fluchtgefährt sowie die Ananasplantage in der Arktis leisten zu können.

Die Schauplätze werden über eine scroll- und zoombare Karte ausgewählt und jeweils durch eine humorige, animierte Grafik dargestellt. An jedem Schauplatz kann man verschiedene Aktionen ausführen, zum Beispiel den Wahlkampf starten, Gegner angreifen oder Schmiergelder verteilen bzw. annehmen. Das ganze wird von südseetypischen Steeldrum-Sounds unterlegt und des öfteren von DJ-Ron (gesprochen von Ron Williams) kommentiert. ❑

tom

Caribbean Disaster

Systemvoraussetzungen: 386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 10 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik · Sound · Komfort

Was uns auffiel:
+ viele gute Gags
+ Zweispielermodus
– wenig Abwechslung in der Grafik

Hersteller: Ikarion Software · Preis: ca. 100 DM


Ein Intro-Worm

WORMS

Worm up!

Wenn flauschige Schafe zu gefährlichen Killern und Bananen zu absolut tödlichen Waffen werden, dann sind garantiert WORMS im Spiel!

Sie sind bis an die Zähne bewaffnet und machen einfach vor nichts halt. Gnadenlos sprengen sie sich gegenseitig in die Luft, zielen mit Raketen aufeinander oder stoßen ihre Feinde von Klippen in glühende Lava.

Dabei wirken die knuffigen rosa Kriechtiere auf den ersten Blick so harmlos. Dieser Eindruck ist jedoch spätestens dahin, sobald man eine der witzig gemachten Zwischensequenzen gesehen hat.

Nur wenige Pixel groß, mit hohen Stimmchen, sind die Worms den allseits beliebten Lemmings nicht unähnlich. Doch die Würmer sind im Gegensatz zu ihren grünhaarigen Kollegen wenig ambitioniert, sich selbst in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Vielmehr haben sie es auf feindliche Worm-Teams abgesehen.

Bevor der Krieg der Würmer beginnen kann, müssen im Startmenü die jeweils vierköpfigen Teams ausgewählt werden. Da hat sich Team 17 nicht lumpen lassen und einige Bekannte auf den Plan gebracht.

Spielt man beispielsweise mit dem Royality-Team, hat man Gelegenheit, der Queen in den Hintern zu ballern oder Charles und Diana per Luftangriff ein wenig Spaß zu bereiten. Oder wie wäre es mit den Göttern aller, die es nicht besser wissen: Take This? Ein besonderer Spaß, die Uzi rauszuholen, um es Gary und Mark mal so richtig zu besorgen!

Es gibt aber auch die Möglichkeit, ein eigenes Team zu kreieren. Sehr lohnenswert ist, aus dem Mathepauker einen rosa Wurm zu machen. Vielleicht ist's auch der schlechtgelaunte Busfahrer, dem man eigentlich schon immer mal 'ne Dynamitstange unter den Sitz klemmen wollte?

Im Normalfall sind die Worms mit Bazookas bewaffnet und können gegen ihre Feinde damit auch eine ganze Menge ausrichten. Allerdings ist es mit Ballern und der dazugehörigen Portion Glück allein nicht getan, denn im Land der Worms weht meist ein ziemlich frisches Lüftchen, dessen Stärke sich am unteren Bildschirmrand ablesen läßt. Also immer gut aufpassen, bei Gegenwind könnte ein Schuß nämlich im wahrsten Sinne des Wortes nach hinten losgehen.

Sie standen an den Hängen und Pisten ...



Bombenstimmung

Über die rechte Maustaste lassen sich die zur Verfügung stehenden Waffen aufrufen. Klickt man ein zweites Mal, erscheinen weitere Hilfsmittel wie Bohrer, Ninja-Seile oder die Kamikaze-Funktion. Mit Torpedos oder Luftangriffraketen, läßt sich so mancher versteckte Winkel ausräuchern. Aber auch hier ist ein kluges Köpfchen nicht unwichtig, denn die Wummen stehen nur begrenzt zur Verfügung, und die Schlagkraft muß (mit der Leertaste) bestimmt werden.

Hin und wieder werden per Fallschirm Waffenkisten abgeworfen. Damit läßt sich der Bestand aufbessern, oder man findet in den Kisten Zusatzwaffen wie die höchstwirksame Bananenbombe oder ein explodierendes Schaf. Über vier Milliarden Kriegsschauplätze versprechen geradezu unendlich langen Spielspaß. Team 17 hat die unterschiedlichsten Spielelemente in Worms vereint. Bis zu 16 Mitspieler können sich gleichzeitig am Game beteiligen. Schade ist, daß es keine Netzwerkfunktion gibt – das wäre bei diesem Game wirklich die Sahnehaube! Daß Grafik und Sound nur mäßig sind, tut dem Spielspaß keinen Abbruch

P.S.: Zusätzliche Infos über den Worms-Erfinder gibt's auf der CD! ❑

sat

Alles hat ein Ende

... nur ein Wurm hat zwei. Dem Lockruf des Weibes folgend, setzte ich mich zu Sandra, um mit ihr 'ne Runde Worms zu zocken, ahnte jedoch nicht, welcher Sucht ich ausgeliefert würde. Das Game mit den militanten Würmern macht gerade im Zweispielermodus soviel Spaß, daß man sich gar nicht mehr davon loseisen möchte. Ganz zu schweigen von den Lachkrämpfen ... Die Grafik hätte zwar ruhig in SVGA kommen können, aber wen kümmert schon die Grafik, wenn das Gameplay hinten und vorne stimmt?

Thomas


Worms

Systemvoraussetzungen: 386DX/25, 2 MB RAM, VGA, CD-ROM Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ Jede Menge Spielspaß
+ Klasse Gags in rauhen Mengen
− Mehrspieleroption ohne Netz- oder Modemunterstützung

Hersteller: Team 17 Preis: ca. 100 DM

Flügellahm



Im Clinch: zwei Kampfroboter in einer der Bodenmissionen als Zwischensequenz

Actionspaß auf zwei CDs: Von Cryo Software kommt ein Ballerspiel, wie es nur die Franzosen auf die Beine stellen können – selbst die Explosionen haben noch Chic und Klasse.

SPIELFELD

Das kommt davon: Wer Außerirdischen eine Grube gräbt, fällt manchmal selbst hinein. Denn als die Erdbewohner mit der Erkundung des Weltraums begannen, dachte wohl niemand daran, daß man einmal auf eine derart mächtige Rasse stoßen könnte, die sogar die Erde bedroht.

Doch es kommt noch schlimmer: In der entscheidenden Verteidigungsschlacht gegen die Invasoren gibt es Waffenhändler, die die Außerirdischen mit Nachschub versorgen, um schnelles Geld zu machen. Und einer dieser Waffenhändler hätte gar die ultimative

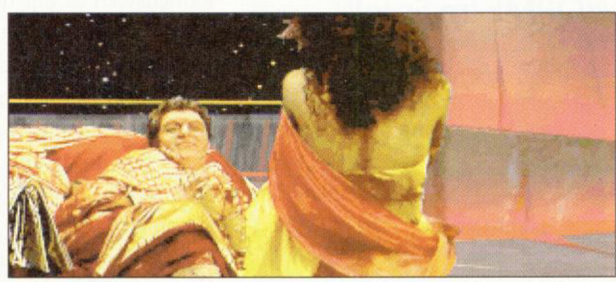
Hier eine Bodenmission im aktiven Spielablauf – mager

Waffe in der Hand, um all die Alfs und E.T.s für immer zu verjagen: das Raven Project. Eigentlich ist es gar kein "Projekt" mehr, sondern eine bestens ausgestattete fliegende Waffenstation. Diese in die Hand zu bekommen, ist das Ziel einer erlesenen Handvoll Rebellen.

Die Rolle des Rebellen übernimmt natürlich der Spieler in diesem Shoot'em-Up. Mission für Mission muß man sich der Raven-Station nähern, erfährt in Zwischensequenzen Neues über den Stand der Dinge und kann sogar ein paar Freundschaften nachgehen.

Doch ähnlich wie die Filmchen zwischen den Missionen laufen auch die Einsätze selbst ab. Dabei gibt es drei Einsatztypen: Im Weltraummodus wird ein Raumschiff befehligt, das gegen Angriffswellen des Gegners zu Felde zieht. Im Landmodus wiederum nimmt man in einem großen Kampfroboter Platz, der durch wüste Mars- oder Mondoberflächen steuert und dabei feindliche Roboter plattmachen muß.

Am genußvollsten ist aber zweifellos der "interaktive Bewegungsmodus", wie das Programm ihn nennt. Dabei fliegt man auf der Erde durch einen vom Autopiloten gesteuerten Kurs, der nur an bestimmten Kreuzungspunkten geändert werden



Der Bösewicht: Als Waffenhändler lebt er wie einst Nero in Rom

kann, und man muß (natürlich) feindliches Material zerstören. Dieser Modus ist deshalb so reizvoll, weil die grafisch sehr aufwendigen Bodendetails (Beispiel: die Golden-Gate-Brücke) und netten Kurvenflüge für viel Atmosphäre sorgen. Man fliegt einfach mit durch Häuserschluchten, über Brücken oder durch Tunnel und zieht sogar vorm Rechner noch den Kopf ein.

Die anderen Missionstypen sind da schon spartanischer. Gerade die Wüstenmissionen sind sowohl in ihren Anforderungen als auch in der grafischen Darstellung eher arm. Da wollte man bei Cryo dem Spieler wohl kleine "Erholungspausen" gönnen. Das wäre nicht nötig gewesen. Wer sich auf ein Ballerspiel einläßt, will schließlich schnelle Action. Selbst die angebotene Option der Spielstandsicherung wird der echte Fan dankend ablehnen und statt dessen lieber die Nacht durchzocken ... ❑

msu

Keine Chance

Das Raven Project hat in seiner Ahnenreihe eindeutig ein Spiel namens Novastorm. Gut ein Jahr alt, bot Novastorm exzellente Grafik, super Flugfeeling und dazu noch knackige Balleraction, die sowohl Luft- als auch Bodenziele anspruchsvoll miteinander verband. Raven Project kommt mit dem Vorbild aber nicht ganz zurecht, zu unterschiedlich ist die Qualität der Missionen, zu harmlos sind zuweilen die gegnerischen Angriffswellen. Schade auch, daß man die fünf vorhandenen Waffensysteme nicht durch Boni aufrüsten kann, wie das beim Vorbild möglich war. Novastorm selbst ist jetzt schon ein Klassiker und in puncto anspruchsvolle Balleraction weiter ungeschlagen.

Michael

San Francisco im Flug





Wie wär's mit dem goldenen Mittelweg?

MISSION CRITICAL

Denkmaschinen mit Gefühl

Kühl und sachlich gibt sich das neueste Science-fiction-Adventure von Legend Entertainment. Die große Frage hier: Dürfen Maschinen intelligent werden – und dürfen sie sich dann selbständig weiterentwickeln?

SPIELFELD

Die Querelen der Menschheit untereinander bieten wahrhaftig unerschöpflichen Stoff für Bücher, Filme und Computerspiele. Und egal, wie weit hergeholt das Thema manchmal auch scheint – wenn man ehrlich ist, muß man zugeben, daß immer eine ganze Menge Wahrheit dahintersteckt. So auch bei **Mission Critical**, dem jüngsten Werk aus der Adventure-Schmiede Legend Entertainment.

Die Story von Mission Critical ist im Jahr 2134 angesiedelt, und die in zwei Interessengruppen aufgespaltene Menschheit gibt sich mal wieder ihrer Lieblingsbeschäftigung hin: dem Kriegführen. Diesmal heißt es



Ein bißchen sieht's aus wie auf der Enterprise

UN gegen Allianz, wobei die UN versucht, die Entwicklung von Künstlicher Intelligenz zu unterbinden und die nach Unabhängigkeit und größerer geistiger Freiheit strebenden Völker und Kolonialplaneten der Allianz wieder unter ihre Fuchtel zu bringen.

Man tut ganz normal seinen Dienst auf der Lexington, einem Raumschiff der Allianz, das gerade in geheimer Mission zu einem viele Lichtjahre entfernten Planeten unterwegs ist, auf dem Anzeichen für eine fremde Intelligenz gefunden wurden. Der Einsatz wird jedoch von einem Mann aus den eigenen Reihen an die UN verraten, und die Lexington gerät in einen Hinterhalt. Damit die für die Allianz (und die Zukunft der Menschheit) überaus wichtige Mission nicht gefährdet wird, beschließt der Kommandant der Lexington (toll gespielt von Michael Dorn, dem Waffenoffizier Worf aus Star Trek – The Next Generation), zusammen mit der gesamten Mannschaft, das übermächtige feindliche UN-Schiff in einer Selbstmordaktion zu sprengen. Ein einziger Mann bleibt an Bord zurück – der Spielercharakter.



Wenigstens die Beleuchtung funktioniert noch

Kleine Schönheitsfehler

Mit Mission Critical findet Legend den Anschluß an moderne Adventure-Gestaltung. Aber der gelegentliche Rückschritt in Text-Adventure-Zeiten mit urewig langen philosophischen Dialogszenen (deren Sprachausgabe zumindest in der getesteten englischen Version dann auch noch ziemlich dilettantisch klingt) läßt den Spielenthusiasmus doch ein wenig absacken. Mal sehen, wie das in der demnächst erscheinenden deutschen Version gelöst ist – ansonsten ist Mission Critical nämlich ein wirklich spannendes und ansprechendes Adventure, das in diesem Sektor seinesgleichen sucht. *Antje*



Nicht einmal ein Rettungsboot ist geblieben

Nach den optisch und akustisch wirklich guten Videoclips der Intro geht es nun etwas konservativer weiter. Auf vorgerenderten Wegen läuft man kreuz und quer durch das Schiff und versucht, die durch das vorangegangene Feuergefecht entstandenen Schäden einzudämmen. Ein Leck muß abgedichtet, der Antriebsreaktor vor der Kernschmelze bewahrt, das Kommunikationssystem wieder aufgebaut werden, und weitere Aufgaben müssen erledigt werden.

Die Puzzles sind von ziemlich unterschiedlicher Natur, aber im Durchschnitt nicht gerade einfach. Doch wenn man alle reichlich auftauchenden Hinweise richtig interpretiert, dürften echte Totalhänger eher selten sein.

Die Maussteuerung ist einfach gehalten, das Inventar überzeugt durch große, detaillierte Icons. Ist die Grafik im Raumschiff eher kühl und sachlich, verbreiten die Planetenoberflächen später wieder die typische Legend-Atmosphäre mit dem exotisch-heimeligen Touch, der bisweilen fast zum Kitsch ausartet. ❑

ah

Mission Critical

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ detaillierte Grafik
+ abwechslungsreiche Rätsel
– gegen Ende baut die Story etwas ab

Hersteller: Legend | Preis: 130 DM

MISSION SUPER I.Q.

Nichts ist unmöglich

Wenn Scherzkeks Wigald Boning auf einem Spielecover posiert, möchte man gern an eine Komödie denken. Doch weit gefehlt: MISSION SUPER I.Q. ist ein Sci-fi-Adventure, in dessen Story man den Spaßvogel vergeblich sucht.



Durch diese hohle Gasse muß er kommen

Auch in ferner Zukunft ist mit Friede, Freude, Eierkuchen auf den von Menschen bewohnten Territorien nicht zu rechnen. Im Erstlings-Adventure **Terra 6: Mission Super I.Q.** der Firma CAPS schlagen Terroristen auf einer Raumstation zu und klauen 17 Brennelemente aus einem Quarz. Laut Energiepegelmessungen müssen sich sowohl die Energiekristalle als auch die Terroristen noch auf der Station befinden. Dort warten sie aus unerfindlichen Gründen darauf, vom Spielercharakter unschädlich gemacht zu werden, denn natürlich ist es dessen Aufgabe, den Generator zu reparieren und sowohl Mannschaft als auch Terroristen zu finden.

Was die düstere Story mit dem auf dem Cover abgebildeten TV-Clown Wigald Boning zu tun hat, bleibt während des Spiels ziemlich im dunkeln. Die eigentliche Optik ist zwar technisch sehr gut gemacht (da wurde gerendert, was das Zeug hält), der Spielspaß hält sich jedoch trotzdem ziemlich in Grenzen. Das liegt nicht nur an der reichlich langweiligen Sounduntermalung, sondern vor allem am mangelnden Abwechslungsreichtum des Spiels an sich. Nicht nur die verschiedenen Schauplätze sehen sich letzten Endes trotz aller Grafikmühen viel zu ähnlich, sondern auch die Wartezeiten beim Nachladen bremsen den Spielspaß. Man muß schon die kompletten 80 MB von der CD auf die Festplatte installieren, damit das Spiel einigermaßen ins Rollen kommt. Und selbst dann sind die Aufgaben monoton: Ab und zu mal einen Flugroboter abzuballern und die (wenigen) brauchbaren Gegenstände einzusammeln macht nicht halb so viel Spaß, wie man ihn bei einem Adventurespiel erwarten möchte. Und noch eins ist gründlich schiefgegangen: Die am unteren Bildschirmrand häufig eingeblendeten und sich ständig wiederholenden Kommentare sind auf "gewollt lustig" angelegt – vielleicht eine Hommage an den Titelhelden Wigald Boning. Das aber paßt weder zur Story noch zur Stimmung des restlichen Spiels. ❑

ah

Zähes Abenteuer

Als alter Adventure-Freak stürzt man sich natürlich nur allzu gern auf alle neuen Programme, die es auf diesem Gebiet gibt. Trotz allem Enthusiasmus kam die Ernüchterung bei Mission Super I.Q. jedoch ziemlich schnell. Bei den ersten Bildern freut man sich ja noch über die ganz netten Renderings, aber wenn es dann irgendwie absolut keine Abwechslung gibt, das Gameplay (Welches Gameplay?) sich müde voranschleppt und sich die Nachladezeiten selbst bei 51 auf der Festplatte installierten MBs sogar unter DOS immer noch reichlich ziehen, fängt das Game ziemlich schnell an, langweilig und unattraktiv zu werden. Sorry!

Antje



Auch der schönste Raum wird öde, wenn er ständig wieder auftaucht



Mit etwas Glück taucht hier auch mal ein böser Flug-Robbi auf



Bis man raus hat, was auf den Monitoren abgeht, ist viel Klickerei nötig

Mission Super I.Q.

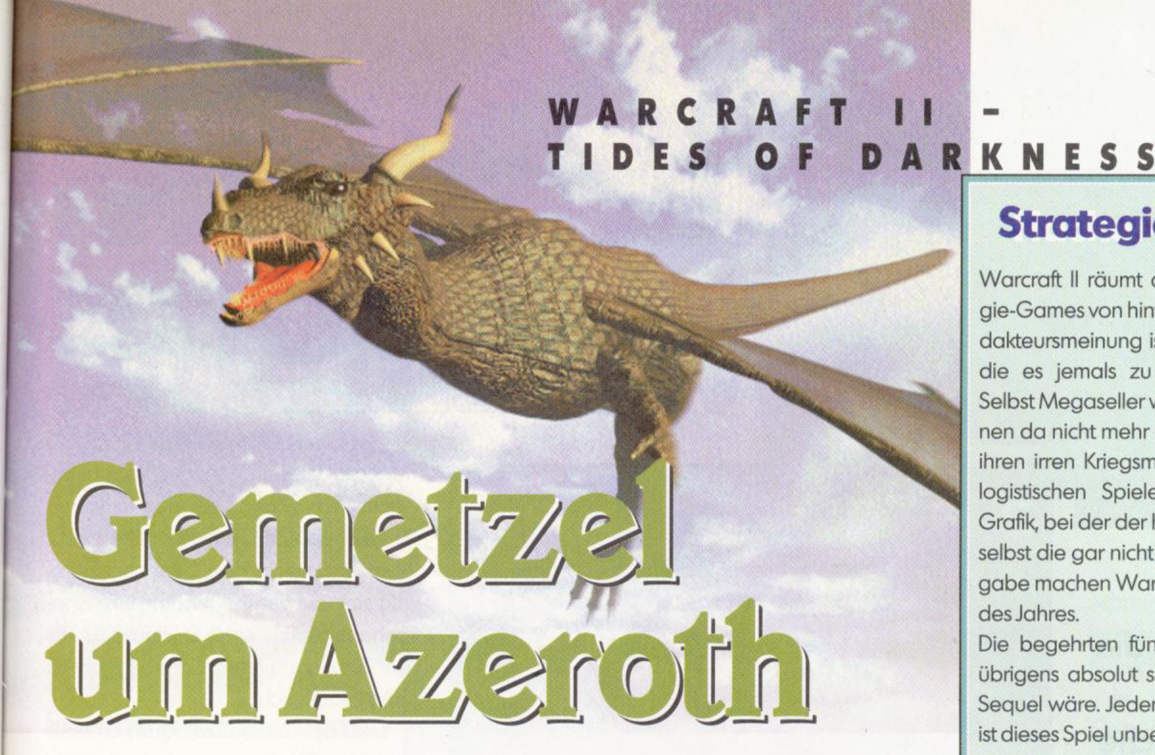
Systemvoraussetzungen: 486/25, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ gute Rendergrafik
– die Logik im Spiel läßt sehr zu wünschen übrig
– die Story ist nicht halb so witzig, wie sie wohl sein möchte

Hersteller: CAPS Software Preis: ca. 130 DM



WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS

Gemetzel um Azeroth



Strategie wie noch nie

Warcraft II räumt das Genre der Action-Strategie-Games von hinten auf. Nach persönlicher Redakteursmeinung ist es die gelungenste Sequel, die es jemals zu einem Computerspiel gab. Selbst Megaseller wie Command&Conquer können da nicht mehr mithalten: Die Fantasywelt mit ihren irren Kriegsmaschinen, die taktischen und logistischen Spielelemente, die phantastische Grafik, bei der der Humor nie zu kurz kommt, und selbst die gar nicht so üble deutsche Sprachausgabe machen Warcraft II zu meinem Strategiehit des Jahres.

Die begehrten fünf Punkte wären dem Game übrigens absolut sicher, wenn es nicht (nur) ein Sequel wäre. Jedem, ob Strategiefan oder nicht, ist dieses Spiel unbedingt zu empfehlen.

tom

SPIELFELD

Kaum ein Strategiegame hat im letzten Jahr einen solchen Beliebtheitsgrad entwickelt wie Warcraft. Jetzt geht das Gemetzel zwischen Menschen und Orcs in die zweite Runde.

Es hat sich viel getan im Lande Azeroth. Seit den ersten großen Orc-Kriegen hat die Technologie ihren Einzug gehalten. Die wenigen Ruhemonate wurden von beiden Seiten genutzt, um neue Bündnisse zu schließen und eine fortgeschrittenere Kriegsmaschinerie zu entwickeln.

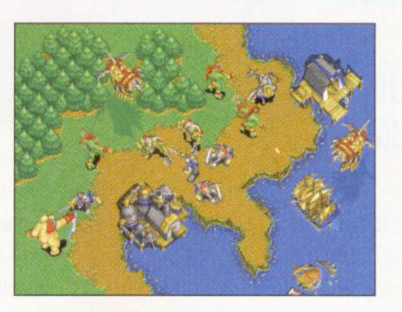
Die Orcs arbeiten jetzt direkt mit den zauberkundigen Oggern und den technikbegabten Trollen zusammen. Die Menschen wiederum schlossen einen Pakt mit den Zwergen und den Elfen. Durch die neue Technik findet der Kampf jetzt nicht mehr ausschließlich auf dem Boden statt – nein, seit der Entdeckung des Steinöls ist der Einsatz gewaltiger Schiffe möglich, mit denen sich die Meere überqueren lassen. Und sogar in der Luft tobt der Kampf mit Drachen und Greifenreitern.

Eine solche Armee zu führen, erfordert natürlich umfangreiche Überlegungen. Erfreulicherweise ist es den Entwicklern bei Blizzard gelungen, jede Menge neue Features und Strategiemerkmale einzubringen, ohne daß dabei die komfortable Bedienerführung oder der Spielspaß auf der Strecke blieben.

Dabei krempeln die Neuerungen das Gameplay komplett um. Grundsätzlich geblieben ist die Fehde zwischen Menschen und Orcs, die in Echtzeit auf einem Top-Down-Spielfeld ausgetragen wird. Daß das ganze jetzt in Hi-Res-Grafik stattfindet, war zu erwarten, aber der Clou sind die erweiterten Einheiten und die noch weiter optimierte Benutzerführung. Auch an den Missionen wurde gefeilt. Es gilt nicht mehr nur, eine Karte komplett von Feinden zu säubern, sondern es sind auch Spezialmissionen wie "Befreie den Trollführer Soundso aus dem Knast, und eskortiere ihn danach an Punkt X" möglich. Weggefallen sind dafür die Dungeonlevels. Die Steuerung wurde komplett aufgemöbelt, und auch die neue Intelligenz von Gegnern und eigenen Truppen verbessern das Gameplay enorm. Insgesamt 14 Missionen müssen jeweils für beide Völker gewonnen werden. Damit der Spielspaß dann nicht vorbei ist wurde der Leveleditor gleich beigepackt. Bevor man jedoch eigene Levels spielen kann, gilt es erst einmal, die Schlacht um Azeroth zu gewinnen.

Bis zu sechs Spieler können via Modem oder IPX-Netzwerk gegeneinander antreten. Der Clou: Es wird nur eine einzige Original-CD benötigt. So will man das sehen! ❑

tom



Jetzt metzeln sie wieder



Zu Land, im Wasser und in der Luft

Hat wer den Büchsenöffner gesehen?

Warcraft II

Systemvoraussetzungen: 486/44, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ viel Liebe zum Detail
+ vorbildliche Netzwerkoption
+ läuft unter DOS, Windows und Windows '95

Hersteller: Blizzard Entertainment
Preis: 100 DM

WIPEOUT

Futuristischer Wischmop

Über sieben Brücken mußt Du ... – äh, schweben!

Schwerelos gleiten die Raumschiffe schon länger über heimische TV-Screens. Nun aber ist das Playstation-Spiel WIPEOUT endlich auch für PCs erhältlich.



Die Qual der Wahl

Zielsuchende Raketen fliegen durch die Luft. Hochexplosive Minen warten auf ihr nächstes Opfer. Gleißende Elektroblitze suchen ihren Weg, um auch den ärgsten Gegner von der Strecke zu bringen. Psygnosis' **Wipeout** bietet genug Stoff, um auch die härtesten Geschwindigkeitsfanatiker hinterm Ofen hervorzulocken.

Die beliebteste Sportart im Jahre 2052 wird nicht mehr Fuß-, Base-, oder Was-weiß-ich-Ball sein. Es wird eine Rennsportart sein, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. In ferner Zukunft wird es nämlich kaum noch einen Schumacher geben, der seinen Allerwertesten in einen gewöhnlichen Formel-I-Wagen setzt. Quietschende Reifen oder Pitstopps werden der Vergangenheit angehören, wenn die ersten Anti-Schwerkraft-gleiter die Fabrikhallen verlassen.

Der blaue Pfeil auf dem Boden beschleunigt den Gleiter

Über dem Boden schwebend, muß das schwierig zu steuernde Technikwunder durch sechs verschiedene 3D-Tracks manövriert werden. Die Geschwindigkeit, die ein solches Gerät dabei an den Tag legt, ist wirklich beachtlich. Extrem scharfe Steilkurven können schnell zum Verhängnis werden, hat der Geschwindigkeitsrausch erst einmal vom Spieler Besitz ergriffen.



Vor jedem Start wird die Übersichtskarte des gewählten Tracks angezeigt

Jede Begegnung mit der Streckenbegrenzung kostet den Spieler eine Menge der bei Wipeout knapp bemessenen Zeit. Die gegnerischen Gleiter nehmen nämlich überhaupt keine Rücksicht – im Gegenteil: Ständig sind sie darum bemüht, ihre Kontrahenten mit allerlei Extrawaffen aus der Bahn zu werfen. Schaden gibt es zum Glück nicht.

Der Spieler selbst kann jeweils nur eine Waffe, einen Schutzschild oder einen Turbo-Boost aufnehmen. Der Schwierigkeitsgrad stellt somit hohe Ansprüche an die Spieler. Nur absolute Profis schaffen in einem 3-Runden-Rennen auch wirklich den ersten Platz. Nicht zuletzt wegen der etwas schwammigen Steuerung enden Versuche, die engen Kurven zu bezwingen, nur allzu oft in Frustration.

Die Grafik kommt – gerade auf schnellen Rechnern der Pentium-Klasse – gut rüber. Detailstufen lassen sich zwecks Geschwindigkeitsoptimierung herunterschrauben, so daß auch Besitzer von schwächeren Prozessoren an die Startlinie dürfen. Einen SVGA-Modus haben die Entwickler völlig weggelassen, sonst könnte man sich vom Spielreiz, der sich aus der hohen Geschwindigkeit ergibt, wahrscheinlich gleich verabschieden. ❑

tri

Echt rasend

In letzter Zeit schwappen viele PC-Umsetzungen von Playstation-Spielen auf den Markt. Auch Wipeout kann sich in die Schlange der gelungenen Konvertierungen einreihen. Mit dem Hover-Gleiter um die Kurven der engen Kurse zu knattern, macht einfach kolossal Spaß. Die Grafik ist wahnwitzig schnell, und die Gegner haben ein ansprechendes Schwierigkeitsniveau, so daß das Spiel auch nach etlichen Runden noch spannend bleibt.

Arndt

Wipeout

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

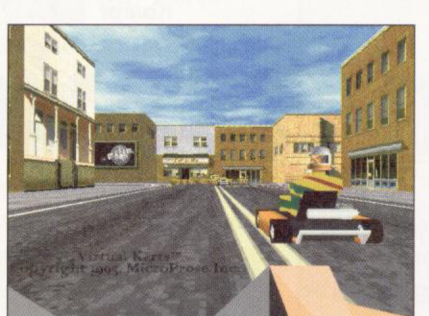
Was uns auffiel:
+ atemberaubende Geschwindigkeit
– relativ wenige Strecken

Hersteller: Psygnosis — Preis: ca. 100 DM

Schumachers Roots

Nicht nur auf dem PC boomt der Kart-Sport. Auch auf echten Rennpisten sammeln sich die Motorsportfans um die kleinen schnellen Kisten. Nach zahlreichen Funny-Games zu diesem Thema kommt jetzt die erste echte Sim auf den Markt.

Eine Kollage aus Videosequenzen bringt den Spieler in Stimmung



Trotz edler Grafik macht das Spiel eigentlich nur im Netzwerk richtig Laune

Kein Geringerer als Sim-Spezialist Microprose hat sich jetzt an die erste ernsthafte Umsetzung des Kart-Sports gemacht. **Virtual Karts** heißt das gute Stück und kommt dieser Tage in die Läden.



Das Optionenmenü macht jedes Handbuch überflüssig

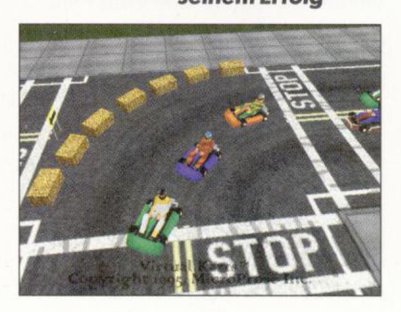
Auf den ersten Blick macht das Programm einen guten Eindruck. Die stimmige Intro zeigt eine Kollage aus realen Rennszenen, mit rockigem Sound unterlegt. Auch die Menüführung sieht gut aus. Eindeutige und große Symbole machen das Handbuch überflüssig. Chassis, Reifen, Übersetzung, Motor, Fahrer, Farben, Symbole und die Rennstrecke können ohne Umwege verändert werden. Wie bei den Optionen kann man sich jetzt per Mausklick ins Rennen katapultieren. Zwölf kurze Tracks mit vielen Kurven und wenig Geraden stehen auf dem Plan.

Wer das Qualifying überspringt, startet automatisch aus der letzten Reihe. Mit bis zu acht Spielern geht es dann auf die Reise durch das Kurvengeschlängel. Die Strecken an sich sind meist einfach zu bewältigen. Schlimmer wird es beim Überholen. Schließlich hat kein Kart einen deutlichen Leistungsvorteil.

Eindeutige Minuspunkte fährt sich Virtual Karts beim Rennen gegen die Computergegner ein. So richtiges Rennfeeling will dabei nicht aufkommen.

Im Netzwerk dagegen ist natürlich mit acht Spielern ein echtes Happening angesagt. Gerade wenn man die ersten Runden hinter sich hat, ist es eine Mordsgaudi, die anderen von der Strecke zu schubsen und in Reifenstapel zu schicken. Es sind eben die kleinen Fahrfehler, die das Programm wirklich interessant machen, und da passiert bei den computergesteuerten Fahrern reichlich wenig. Die Künstliche Intelligenz läßt die Karts des Gegners fast schnurgerade auf der Ideallinie entlangfahren. Und so sind sie im Normalfall nichts weiter als rollende Schikane.

Mit diesen Kisten legte Schumacher den Grundstein zu seinem Erfolg



Im Vergleich zu den Funny-Kart-Games, die es mittlerweile im Dutzendpack gibt, steht Virtual Karts hintenan. Obwohl eine detailreiche Simulation mit exzellenter Grafik geschaffen wurde, kommen im Solospiel weder Spielspaß noch Atmosphäre auf. ❑

cus

Netter Versuch

Virtual Karts ist der längst überfällige Versuch, dem Kart-Sport eine realistische Simulation für den PC zu verpassen. Leider bietet die Simulation zu wenig Action. Das Sliden über die sehr kurzen Tracks wird schnell monoton, und die computergesteuerten Gegner sorgen mit ihrer fast sturen Fahrt auf der Ideallinie nicht gerade für Abwechslung. Keine Frage, Microprose hat sein Bestes gegeben, und das zeigt sich am ganzen Umfeld. Viele andere Hersteller hätten mit Sicherheit nur peinliche Ergebnisse abgeliefert. Bis zur erschwinglichen Serienreife von Virtual-Reality-Helmen dürften die Funny-Kart-Games im Comic-Spiel die bessere Alternative sein. Wer dagegen im Netzwerk zocken kann, wird mit Virtual Karts sehr viel Spaß haben.

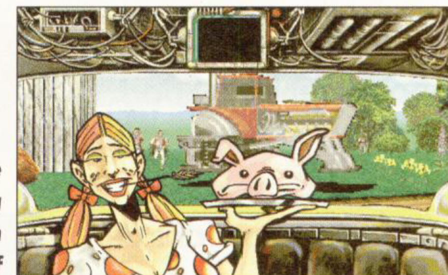
Marcus

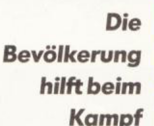




Edgewater bei seiner Lieblingsbeschäftigung

Viele Leute verdienen sich heutzutage ein Zubrot als Taxifahrer. Glaubt man der Story eines neuen Computerspiels, dann ist dieser Job in der Zukunft weit weniger erstrebenswert.





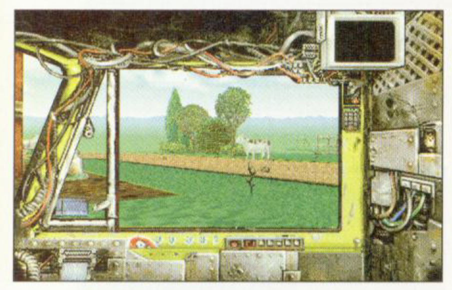
Die Bevölkerung hilft beim Kampf

ROAD WARRIOR

Taxitrip im Comicstrip

Der Held des Spiels **Road Warrior**, Drake Edgewater, lebt in einer grausamen, gewalttätigen Zukunft – einigen vielleicht aus dem hierzulande indizierten Vorgängerprogramm bekannt. Mit viel Glück ist der gute Mann gerade aus der Gefängnisstadt Kemo entkommen, in der er sich seinen Lebensunterhalt als Taxifahrer erkämpft hat. Nun muß er sich den Rebellen anschließen, um den Häschern der Omnicorp zu entkommen.

Ziel des Spiels ist es, in der Rolle von Drake die Zentrale zu erreichen und das Haupt der Omnicorp abzulösen. Da das zu Fuß ein ziemlich hoffnungsloses Unterfangen wäre, ist man wieder mit einem Taxi unterwegs, in das alle möglichen Waffen eingebaut werden können.



Ein Blick auf eine der vielen Sehenswürdigkeiten

Im Gegensatz zum Vorgängerspiel wurde die Handlung deutlich entschärft, und statt gegen Passanten tritt man nun gegen Roboterpolizisten und andere Bösewichter an. Die Schauplätze der Auseinandersetzungen sind dabei ganz unterschiedlich: Mal findet das Gemetzel in einem Autodrome statt, mal gilt es, eine Wüste zu durchqueren oder in Städten bestimmte Aufgaben zu verrichten. Als Krönung steht ein Besuch in einem Vergnügungspark an.

Damit man nicht ziellos durch die Landschaft streift, wird jede Mission genau erklärt, und während der Fahrt stehen Kompaß und Karte zur Verfügung. Nach und nach bekommt man immer wieder zusätzliches Equipment, das man an der Blechkiste anbringen kann, und gegen Ende ähnelt das Fahrzeug mehr einem Panzer als einem Taxi.

Taxi

Die Simulation eines Hover-Cabs, das mit allen möglichen Waffen ausgerüstet werden kann, hatten wir bereits. Im Gegensatz zum Vorgänger verzichtet Road Warrior allerdings auf unnötige Gewaltdarstellungen. Die 3D-Engine wurde wesentlich verbessert und die Handlung linearer. Damit ist das Spiel sehr viel einfacher geworden und bietet Spielspaß für alle, die bei Fahrsimulationen mehr als stures Im-Kreise-Fahren erwarten und die bei 3D-Ballergames vom Rumlaufen müde geworden sind.

Arndt



In der Wüste wird's richtig wüst



Erst der Vergnügungspark, ...



... dann das Vergnügen!

Vorgeschichte und Zwischenepisoden sind übrigens im Comic-Stil gehalten, was eine wohltuende Abwechslung im Einerlei der gerenderten Intros darstellt. Dazu gibt's fetzige Rockmusik statt Sprachausgabe. Die 3D-Engine ist sauber ausgeführt und ermöglicht verschiedene Ansichten der ganzen Raserei. Leider wurden keine Vektorgrafiken eingesetzt, die Gegner wurden statt dessen mit Hilfe von Sprites realisiert. Daher verpixeln die Bilder bei Annäherung an die Gegner sehr stark. ❑

ag



Road Warrior

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ nette Comic-Sequenzen
+ gute Musik
– ungenaue Steuerung

Hersteller: GameTek | Preis: 100 DM

INDYCAR RACING 2

Einen draufgesetzt

Es ist noch gar nicht so lange her, da räumte INDYCAR RACING in der Ecke der Fahrsimulationen auf und setzte neue Maßstäbe. Jetzt kommt der zweite Teil und muß erst mal die selbstgesetzte Meßlatte überspringen.



Im dichten Verkehr ist's Überholen schwer

Da hat sich Papyrus Software ein Süppchen eingebrockt. Auf ein Referenzspiel aus eigener Produktion noch einen draufzusetzen, das ist kein leichtes Unterfangen.

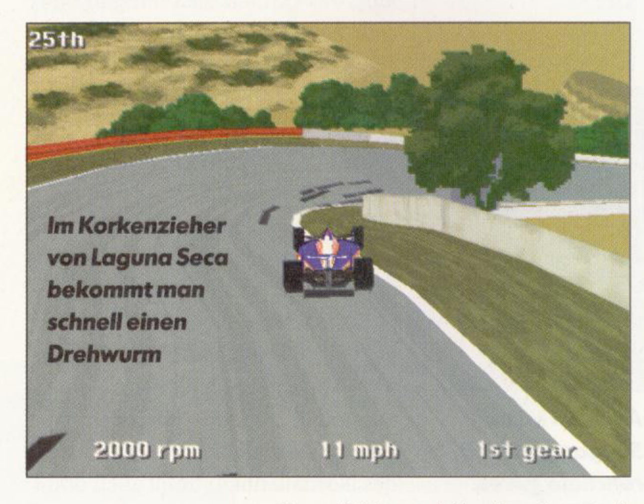
Auf den ersten Blick sind dann auch nur kleine Schönheitsoperationen vorgenommen worden. Die Menüs sind identisch zum Vorgänger und legen den Gedanken nahe, daß es wirklich nur ein Update ist.

Auch im Spiel – sprich: im Rennen – zeigen sich keine herausragenden Änderungen bei den ersten Runden. Erst wenn man sich so richtig in eine Strecke eingefuchst hat und erste Überholmanöver startet, kommt die Erleuchtung. Die anderen Fahrer haben eine Künstliche Intelligenz bekommen, die richtige Rennatmosphäre aufkommen läßt. Vorbei sind die Zeiten, wo man Schwierigkeiten mit der Dosierung auf dem Gaspedal hatte. Jetzt kann man mit einem Analog-Joystick sauber am Gas hängen. Optisch macht **Indycar Racing** vor allem auf einem Pentium einen hervorragenden Eindruck. Selbst im Hi-Res-Grafikmodus geht die Sache ohne Ruckeln und Zuckeln über die Bühne. Steht einmal ein Crash an, überholen einen schon mal die eigenen Räder samt Achsschenkel, und gelegentlich kommt auch ein Spoiler geflogen.

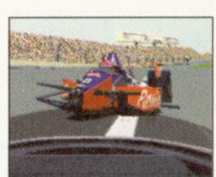
Update oder mehr?

Schwer zu sagen, ob Indycar Racing 2 einfach nur ein Update ist. Mir persönlich liegt der zweite Teil besser, da ich bei Fahrsimulationen möglichst hohe Realitätsnähe haben will, die mit diesem Teil wirklich gegeben ist. Die Verbesserungen fallen nicht sofort ins Auge. Was fehlt, ist auf jeden Fall eine Netzwerkfunktion.

Marcus



Im Korkenzieher von Laguna Seca bekommt man schnell einen Drehwurm



So sieht ein Totalschaden aus

Ohne Räder und Spoiler stimmt die Fahrzeugphysik natürlich überhaupt nicht mehr. Aber eben genau in der Fahrzeugphysik liegt der große Vorteil zum Vorgänger. Bei **Indycar 2** haben sich die Macher von Papyrus beinahe einen Orden verdient. Vom Grip auf der Straße bis hin zur Motorleistung und dem Drehmoment verändert sich das Fahrverhalten extrem realistisch. Die Tuningmöglichkeiten sind natürlich komplett aus dem ersten Teil übernommen. Spoilerwinkel, Getriebeübersetzung, Reifendruck und vieles mehr muß für jeden Track optimiert werden.

Streckentechnisch fehlt zwar wieder der wichtigste und prestigeträchtigste Kurs – die 500 Meilen von Indianapolis – aber ansonsten stehen immerhin 15 Strecken auf dem Spielplan. Vom klassischen 2-Meilen-Oval über Tri-Ovale und Stadtkurse bis hin zum Flugplatzrennen ist alles dabei. Mein Tip ist übrigens der Klassiker Laguna Seca in Kalifornien mit dem Korkenzieher-Kurvengeschlängel am Berg.

Natürlich sind die Fahrer der 95er Rennsaison mit ihren Fahrzeugen dabei. Es ist das Tüpfelchen auf dem i, wenn man vor dem Saisonsieger Jacques Villeneuve durchs Ziel geht. Richtig fahrbar ist das Teil jetzt auch im Arcadeview. So kann man während des Rennens sein eigenes Fahrzeug beobachten und trotzdem noch steuern. Da hatte Papyrus bisher noch Schwierigkeiten.

Wer auf Rennspiele steht, sollte sich die erstklassige Simulation nicht entgehen lassen. Aber wer bereits den ersten Teil sein eigen nennt, muß selbst abwägen, ob sich der zweite Teil lohnt. ❑

cus



COMMAND: ACES OF THE DEEP

Torpedo-rohr 1 – Feuer frei


Die Karte des Einsatzgebiets: Operationsradius und bekannte feindliche Verbände sind schon eingezeichnet

Auf ein Wort

Command: Aces of the Deep kann zwar mittels gesprochener (englischer) Befehle gesteuert werden, die über ein Mikrofon eingegeben werden, das dafür nötige Mikrofon ist in der Packung selbst jedoch nicht enthalten. Wer sich diesen neuen Komfort also zunutze machen will und nicht bereits ein Mikro im Hause hat, muß sich wohl oder übel erst einmal in den nächsten Computershop begeben und das ersehnte Teil zusätzlich kaufen.

Die Stimme des Gebieters

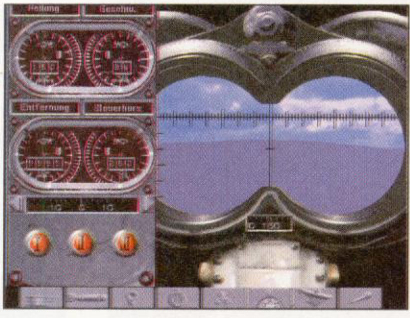
SPIELFELD

U-Boot-Fahren ist nur was für harte Männer – U-Boot-Simulationen waren bisher mindestens genauso hart. Jetzt will Sierra Computer-Kapitänen das Leben erleichtern und noch echter gestalten: Kommandos per Spracheingabe sind angesagt!



Fein gerendert – so sieht die Brücke des U-Boots aus

Eine der besten U-Boot-Simulationen schlechthin wurde jetzt von Sierra einer umfangreichen Lifting-Operation unterzogen: Aces of the Deep bekam nicht nur ein neues Windows-95-Mäntelchen verpaßt, sondern wurde auch noch mit einem Spracherkennungssystem von IBM aufgepeppt, mit dem Befehle an die Mannschaft jetzt nicht mehr angeklickt oder eingetippt, sondern mittels Stimmbandschwingungen wie im echten Leben geraunzt werden können. Der neue Name des SVGA-Games ist daher folgerichtig **Command: Aces of the Deep.**


Auch bei hohem Seegang auf Sehrohrtiefe gilt es, den Überblick zu wahren

Daß die neue IBM Voicetype Application Factory jedoch noch nicht so ganz ausgereift ist, zeigt sich an der Tatsache, daß sie deutsche Befehle weder versteht noch verarbeiten kann – obwohl das deutsche Office von Sierra entsprechende Sprachaufnahmen bei der Herstellung des Games zur Verfügung gestellt hatte. Wann IBM das Problem, andere Sprachen außer Englisch zu erkennen, in den Griff bekommt, steht noch in den Sternen, also wird wohl noch längere Zeit fleißig englische Aussprache geübt.

Das alles tut der Faszination, die diese wirklich gut erstellte Simulation für Liebhaber des Genres ausstrahlt, jedoch keinerlei Abbruch. Die Fahrt durch die Tiefen des Nordatlantiks strahlt auch ohne dieses zusätzliche Feature – wenn man denn darauf verzichten will – ungeheuren Realismus aus. Unbedingt nötig ist es ohnehin nicht, da das Programm auch auf konventionelle Art benutzt werden kann.

An den Features des Urprogramms, das im letzten Jahr für nicht geringes Aufsehen sorgte, hat sich nicht weiter viel geändert, allerdings ist auf der CD jetzt auch noch die zuvor nur separat erhältliche Mission-Disk mit eingebunden. Insgesamt warten sieben U-Boote auf einen Kapitän, der sie durch historisch recht genau recherchierte Missionen und Kampagnen führt (Interviews mit echten U-Boot-Kapitänen inklusive). Neu ist jedoch, daß jetzt nach dem Auftauchen auch ein Schnellfeuergeschütz und damit ein weiteres Betätigungsfeld zur Verfügung steht. ❑

ah

Command: Aces of the Deep

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

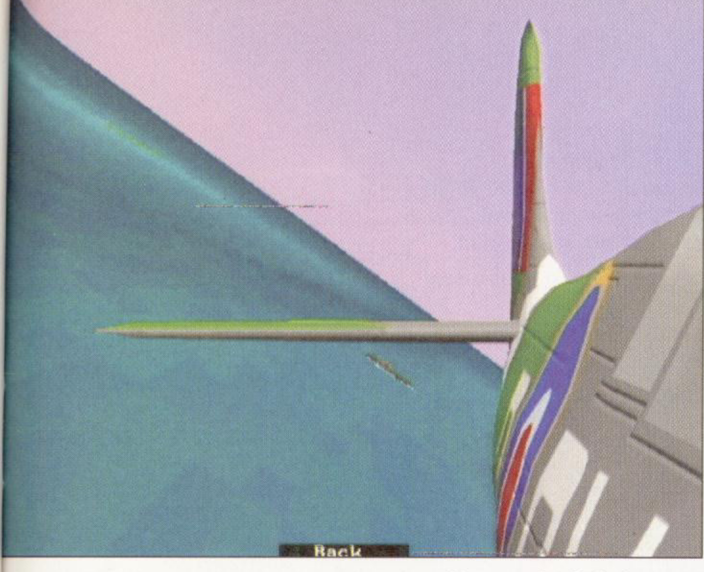
Was uns auffiel:
+ Sprachsteuerung per Mikrofon möglich
– das notwendige Mikrofon muß extra erstanden werden

Hersteller: Sierra On-Line | Preis: 120 DM

FIGHTER DUEL

Dog Fight

Auch Philips hält es nicht mehr am Boden. Mit FIGHTER DUEL gibt der Medienkonzern sein Debüt im Flugsimulatorgenre. Um auf Nummer sicher zu gehen, wurde reichlich Know-how von den Flugi-Experten Jaeger Software zugekauft.



Kommt der Feind von hinten, muß man schnell verschwinden

Mit Flugsimulatoren ist das so eine Sache. Die einen verstehen unter einem gelungenen Flugi eine möglichst realistische Wiedergabe aktueller Kriegstechnologie mit all ihren Features wie Radar, ILS und Fire&Forget-Raketen, die anderen haben einfach nur Lust auf die virtuelle Fliegerei und erwarten ein möglichst perfektes physikalisches Flugmodell ohne jedes Waffensystem. Schließlich gibt's noch welche, die stehen auf den klassischen Luftkampf mit Propellermaschinen, wie er von den Fliegerassen der Weltkriege geführt wurde. **Fighter Duel** vertritt letzteres Genre. Statt Anleitungsfolianten, Tastenoverkill und fotorealistischen Landschaftsaufnahmen wurde Wert auf einfache Handhabung, Multiplayeroption und schnelle Hi-Res-Grafik gelegt.

Weniger ist mehr

Schon im Eröffnungsmenü findet sich eine für Flugsimulationen bemerkenswerte Kargheit an Optionen. Nachdem festgelegt wurde, wie viele Spieler sich am Dog Fight beteiligen wollen und welches Flugzeug man fliegen möchte, geht es auch schon los.

Das virtuelle Schlachtfeld wird bei jedem neuen Spielbeginn fraktal berechnet und besteht immer aus einer Inselgruppe im Ozean. Als zusätzlicher Gimmick befindet sich auf einer der Inseln eine Startbahn, und auch ein Flugzeugträger kreuzt irgendwo herum. Ansonsten gibt es nur noch Feinde, und die kommen im allgemeinen direkt auf den Spieler zu.



Start vom Flugzeugträger

Sim oder nicht Sim

Man kann – wie gesagt – geteilter Meinung darüber sein, ob Fighter Duel noch zu den Flugsimulatoren zählt oder eher bei den Actionspielen eingeordnet werden soll. Der Schwerpunkt sind halt die Luftkämpfe, und die lassen sich ganz prima fliegen. Durch die Möglichkeit, die Bildschirmauflösung dynamisch anzupassen, bleibt die Geschwindigkeit auch im Nahkampf stabil.

Fighter Duel setzt keine neuen Maßstäbe im Genre und dürfte für Hardcore-Flugi-Fans eine herbe Enttäuschung sein. Wer jedoch einfach nur ein 3D-Ballerspiel mit Propellermaschinen als Thema sucht, kommt gut weg.

Tom



Bandit auf 12 Uhr

Ziel erreicht

Obwohl sich dieses Szenario ziemlich minimal anhört, reicht das für die gesetzten Ziele vollkommen aus. Wer braucht schon bei einem Luftkampf Bodenobjekte oder eine detaillierte Missionsbeschreibung? Statt dessen wurde mehr Wert auf den Detailreichtum der Flugzeuge gelegt. Die Steuerung beschränkt sich auf wenige Tastenkombinationen und wird ansonsten mit dem Joystick ausgeführt. Wem das einzige Spielziel (Baller die Feinde ab!) auf die Dauer auch im Multiplayermodus zu öde wird, der darf auch noch Start und Landung auf Flugplatz und Flugzeugträger versuchen. ❑

tom

Fighter Duel

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■□□	■■□□□	■■■■□

Was uns auffiel:
+ einfache Steuerung
+ guter Zweispielermodus
+ stabiles Bild bei Nahkämpfen
– wenig Abwechslung
– Wo ist mein Radar?

Hersteller: Philips Media   Preis: ca. 100 DM

BIETE SOFTWARE

DINOMATH Rechentrainer
Gratisinfo: I.T.Soft, PF 1671 73606 Schorndorf, Tel. 07181/21709 G

AWE-32-Soundbänke (SBK). Beste Drums/Techno/Effekte u.v.m.!Shareware-Vers.: 3 DM in Briefmarken an: Axel Heynhold, Konradshöhe 10, D-42289 Wuppertal

Crusader engl. (Originalverp.) 65,– DM. Sommerfeld, Tel. 0212/333925 ab 16.00 Uhr

Verk. System-Shock (CD) und J. Alliance (CD) 40 DM. Tel. 05402/3577

Verkaufe 3 NES-Spiele à 10,– DM. Tel. 07940/8331 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Crusader (60,–) und First Encounter. 02205/84996

Verk. div. PC-Spiele, z.B. Sam & Max, Indycar. Tel. 03525/891993

Verkaufe Original-CD **Simon 2**, Kyrandia 2+3! Tel. 04131/63709

Biete oder tausche Syndicate+ Angebote an 030/5422538 (AB)

Crusader engl. 50,– DM. Tel. 0212/333925

Verkaufe oder tausche LBA, KQ 1-6 für je 30 DM. Kölz, 090691118

PC-CD-ROM: Aktuelle Originale, Tausch/VK, ab 19.00 h: 0234/524772

Verk. Spiele: Indy 4, WV, WC-ARM. u.v.m. Je 15 bis 45 DM. 05043/2946

Hugo zu verkaufen: 50 DM. Tel. 05086/2194 Heiner Bahr

SUCHE SOFTWARE

Suche Vollversion "TEXTRIS". H. Purmann, Geschw.-Scholl-Str. 9, 99842 Ruhla

Suche PC-Spiele. Tausche u. verkaufe ab 10 DM. Tel./Fax 0711/7970285

Biete auf CD Rantrainer, Das Amt für je 40,– DM, F.O.G. 20,– DM. 06344/6892

Suche Quest for Glory 4, CD oder Disk. 09123/7196

Suche Warhammer - 40.000 Spieler. Tel. (München) 089/878613

Suche das Spiel Atomino (nur als Original). Markus Faust, 06841/12601

Suche Beckertools 2.0 für PC ca. von 1990. 06102/6161 (AB)

BIETE HARDWARE

Seagate, 210-MB-Festplatte + 386 Motherboard. Kay M. Marquardt, Karl-Marx Str. 13, 01109 Dresden, Tel. 0351/8801593 ab 20.00 Uhr

Verk. A500, 1 MB, 2. Floppy, Spiele + Demos für 300,–. Tel. 07665/8355

Verkaufe EPSON LX-400; Preis nach Vereinbarung! Nowak, Fr.-Liszt-Str. 40, 99096 Erfurt

Verk. Motherboard + Prozessor DX2/66 + 3 x CD-ROM. Tel. 04731/32106

Verk. rep.bed. C64 m. Laufwerk, Datasette und Zub. R. Körbs, W.-Florin-Ring 54, 39576 Stendal

DIAMON-STEALTH P64 2 MB RAM Video/ 2 Mon. alt NP. 470,– für 300,–. K. Palus, Tel. 07232/78480 Singen

AMIGA 500, Monitor, 1 zus. LFW, Drucker 24 Nd., div. Soft. DM 550,–. Tel. 05121/77266 ab 18.00 Uhr

SUCHE HARDWARE

Suche C64 mit Tastatur, Floppy u. Spielen. Anke Schwarze, pTel. 05121/46613

TAUSCH

Biete oder tausche Syndicate+ Angebote an 030/5422538 (AB)

Verkaufe oder tausche LBA, KQ 1–6 für je 30 DM. Kölz, 090691118

Suche PC-Spiele. Tausche u. verkaufe ab 10 DM. Tel./Fax 0711/7970285

VERSCHIEDENES

Lösungen: Kyrandia 1 bis 3, Gobliins 1–3, M. Island 1+2, Indy 3+4, Vollgas, Ultima 7, K.Quest 5+6, Loom u.a. je 5,– DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln (frank. Rückumschlag) G

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4 – 6 h/Woche, Verdienst DM 1000,– 2000/Monat. Info gegen DM 5,– (Schein) bei BV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! Bis 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Autogramm-Post – Das Heft zum Hobby. Für weitere Infos: Thomas Münch, Wiesenstr. 66, 52222 Stolberg, Tel./Fax: 02402/28042

Suche Artworks und Merchandising von Computer-Spielen. Reiner Kiefel, Tel. 05175/5370

Kostenlose Teilnahme an der SCHNUDDELBOX 035475-773 24 h

Bis zu 100 DM täglich verdienen! Für jeden sofort durchführbar von zu Hause. Ganz legal!

Info gegen frank. Rückumschlag. Patrick Barth, Ortsstr. 15, 07955 Krölpa

Inserentenverzeichnis

Die nächste



erscheint am
14. Februar 1996.

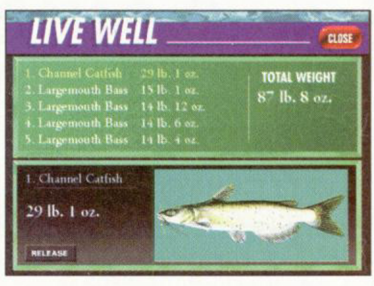
Anzeigenschluß für Ausgabe 4/96 ist der 26.01.1996



Schlangestehen am Köder

Am Barsch vorbei

Mit dem virtuellen Außenborder in die Fischgründe eines Pixelsees: TROPHY BASS von Sierra macht Angeln zum PC-Vergnügen.

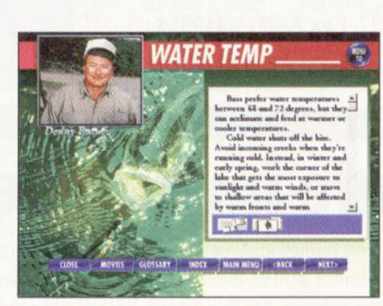


Kein schlechter Fang für den ersten Versuch

Kaum ein Sport, der mittlerweile nicht auf dem PC simuliert wird – auch Angeln macht da keine Ausnahme. Obwohl es schon seit Jahren entsprechende Programme gibt, werden erst die jüngsten Vertreter durch die Möglichkeiten moderner Multimedia-PCs richtig interessant, denn der Angelausflug gerät mit dieser Hilfe zum wirklichkeitsnahen Erlebnis.

Trophy Bass aus der Softwareschmiede von Sierra On-Line ist eigentlich mehr als ein Spiel. Geboten wird eine komplette Tour durch alles, was für zukünftige Sportfischer von Interesse sein kann. Neben einem gelungenen Tutorial zur Programmbedienung gibt es ein umfangreiches Bildschirm-Nachschlagewerk mit einer Riesenmenge von Informationen über die verschiedenen Fische, Köder, Angelruten, Wassertiefen und -temperaturen, über die Wetterbedingungen und vieles mehr, was über Erfolg und Mißerfolg im Angelwettbewerb entscheidet.

Um einfach nur zu spielen, muß man aber diese Abhandlungen keineswegs in- und auswendig kennen: Im gleichen Boot wie der Spielercharakter sitzt nämlich ein erfahrener Profi, der stets bereit ist, mit den passenden Tips weiterzuhelfen. Und damit gleich der erste Wurf sitzt, übernimmt das Programm auf Wunsch sogar hier die schwierigste Aufgabe. Im Zweifelsfall markiert man nämlich mit Hilfe der Maus einfach den größten Fisch, der im näheren Umkreis des Bootes entdeckt werden kann, und zielsicher landet der gewählte Köder direkt vor seiner Nase.

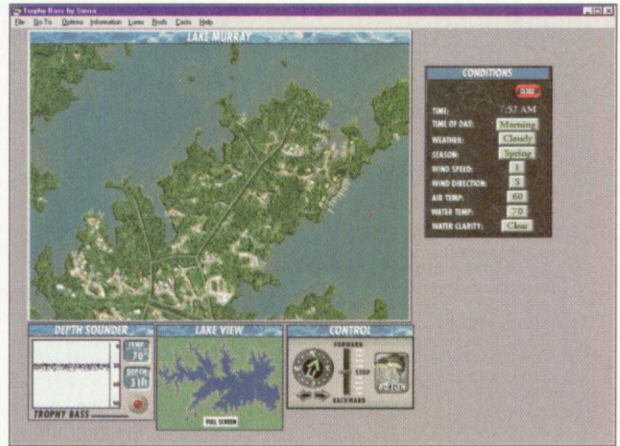


Stets mit im Boot: Ein echter Experte, der auf Wunsch alles erklärt

Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad wird früher oder später eins der Flossentiere anbeißen, und dann wird's erst richtig spannend. Gelingt es, die Beute an Bord zu ziehen? Im Prinzip geschieht das einfach per Druck auf die linke Maustaste, aber die digitalen Fische ergeben sich keineswegs still in die Opferrolle. Wird zu schnell eingeholt, dann reißt schon mal die Leine, geht's zu langsam voran, kann sich das Tier häufig vom Haken befreien.

Insgesamt fünf Seen wollen erobert werden; allesamt sind sie echten amerikanischen Gewässern nachempfunden, allerdings mit einem schier unerschöpflichen Fischvorrat. Verschiedene Schwierigkeitsstufen gönnen jedem seinen Spaß, und wer des Drauflosfischens müde wird, darf sich im Turnier mit ausgebufften Computergegnern messen oder mit der Tour über vier Seen eine "Karriere" starten. ❑

sma



Aus der Hauptansicht lassen sich alle Bedingungen haarklein vorgeben

Petri Heil

Vor einem halben Jahr durfte ich Brøderbunds Angelsimulation *gone fishin'* testen. Damals hielt ich ein derartiges Spiel zunächst für eine Schnapsidee, wurde aber schnell davon überzeugt, daß tatsächlich eine Menge Spaß im PC-Angeln steckt. So ist sicherlich auch Sierras Trophy Bass so etwas wie ein kleiner Geheimtip, denn neben dem Spielspaß kann man sogar noch eine Menge Interessantes lernen, selbst wenn man nicht unbedingt ein echter Angler werden möchte.

Natürlich habe ich mir schließlich die Frage gestellt, welches der beiden Programme wohl das bessere ist. Die Antwort ist nicht einfach, denn beide haben jeweils ein paar individuelle Vorteile: Trophy Bass hat als Spiel ganz knapp die Nase vorn, und gone fishin' ist die um Haaresbreite wirklichkeitsgetreuere Simulation.

Stefan



PRO PINBALL: THE WEB

Es lebe die Technik

Empire läßt die Silberkugel in 3D rollen, und das so gut, daß man versucht ist, die Cola auf dem Flipper abzustellen.

Münze einwerfen, ENTER drücken, und los geht's! Was sich im Falle eines neuen PC-Spiels aus dem Hause Empire dann offenbart, kommt Flippern in der Kneipe nahe. **Pro Pinball: The Web** unterstützt Bildschirmmodi bis zur hochauflösenden Grafikdarstellung von 1024 x 768 Pixeln bei einer Bildschirmfrequenz von 60 Bildern pro Sekunde und mehr als 32.000 Farben.

Wieviel Mühe sich die Jungs von Empire gegeben haben, läßt sich vor allem an der Kugel feststellen. Im flüssig animierten Rund spiegelt sich der ganze Spieltisch wider. Von diesem Effekt geht auch nichts verloren, wenn man in der Multiball-Funktion spielt. Ob drei oder sechs Bälle – es blitzt, blinkt und spiegelt in jeder einzelnen.

The Web ist überwiegend in Blau und sonst eher dunkelbunt gehalten. Drei Schläger, zwei Rampen, Orbita, Loopings, Senkziele, Greifmagnete – es wird alles geboten, was zu einem anständigen Flipper dazugehört. Vor allem fällt durch den 3D-Winkel das lästige Scrolling weg, wie es von vielen anderen Pinball-Games bekannt ist.

Das Super-Dotmatrix-Display bietet außerdem weitere 3D-Sequenzen. Multiple Spielmodi wie "Bike Race Challenge" oder "Ultimate Showdown" warten darauf, entdeckt zu werden. Hier laufen neben der Punkteanzeige auch ein paar witzige Zwischenanimationen ab.

Beim Sound hat man die Wahl zwischen Musik und/oder Effekten. Die Musik allein erwies sich allerdings im Test auf die Dauer als etwas nervig. Die FX dagegen kommen voll gut. Eine rauchige Männerstimme macht Ansagen, und den Gegenpart bildet eine äußerst angenehm klingende weibliche Stimme. Die mechanischen Effekte sind gesampelt und tragen dazu bei, das richtige Feeling aufkommen zu lassen.

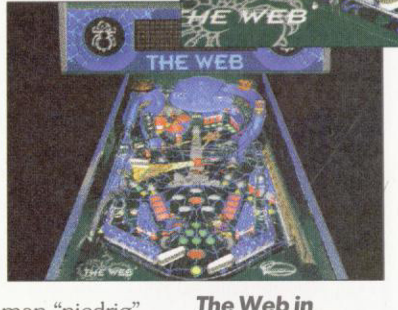
Insgesamt können sich vier Mitspieler an einer Runde beteiligen. Außerdem hat man die Wahl zwischen drei verschiedenen Stufen in bezug auf die Auflösung. Wählt man "niedrig", kann das Spiel an Geschwindigkeit gewinnen. Auch bei der Tischansicht gibt es Wahlmöglichkeiten, wobei zusätzlich der Blickwinkel eingestellt werden kann. Das ist Luxus, oder? Letzten Endes juckt es deshalb wenig, daß dieses Pinball-Game nur einen Tisch zu bieten hat. ❑

sat

Absolut genial

The Web hat mit üblichen PC-Flippern nichts mehr zu tun. Für das Teil kann man sich fast schon die Mühe machen, 'nen Barhocker vor den PC zu rücken. Das Game ist realistischer als alle Flippersimulationen, die mir je in die Finger gekommen sind. Riesenvorteil vor allem: Das lästige Scrolling fällt weg. Super, Empire! Ich warte sehnsüchtig auf Euren nächsten Tisch in 3D und zwar dann auf mehreren Ebenen, o.k.? *Sandra*





The Web in verschiedenen Ansichten



SPIELFELD

THE HIVE

Mission Genozid

Die Oberfläche eines Eisplaneten: Läßt sich eine Bruchlandung noch vermeiden?

In einer kleinen Galaxis, weit, weit entfernt, haben Biotechniker vor langer Zeit durch Genmanipulation aus einem friedlichen Insektenstamm eine Rasse monströser Wesen gezüchtet. Mit denen bekommen es nun Computerspieler zu tun.

Wie die Zeit vergeht! Jahrtausende sind seit dem unglücklichen Experiment vergangen, bei dem die Hivasekten entstanden sind. Wie die bienenartigen Insekten, aus denen die ungeheure, aggressive Rasse hervorgegangen ist, produzieren diese Wesen ein körpereigenes Gift, das auch zur Herstellung von Waffen verwendet werden kann.

Die Hivasekten breiteten sich aus und bedrängten die Rasse der "Alten", durch deren Experimente der ganze Schlamassel angefangen hatte. In einer großen finalen Auseinandersetzung gelang es zwar, die Hivasekten zu vernichten, doch ging dabei auch die Kultur der Alten unter.

Heute kennt man die Alten und deren Geschichte nur noch aus archäologischen Studien, die auch Informationen über die Hivasekten zutage brachten. Ganz klar, daß da die Bösewichter nicht fern sind, die sich ganz besonders für das verheerende Gift der Hivasekten interessieren. Tatsächlich gelingt es den bösen Jungs, ein DNA-Muster der künstlichen Wesen zu bekommen,



Dieser Raumfrachter braucht Geleitschutz



Die unterirdische Anlage wird schwer bewacht

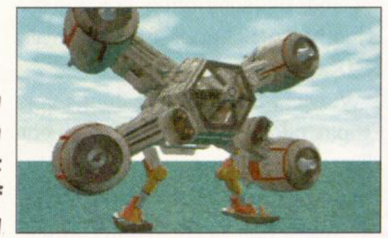
das sie in die Lage versetzt, die Hivasekten nachzuzüchten.

In der Rolle eines interstellaren Spezialagenten darf der Spieler sich durch 20 verschiedene Actionlevels ballern. Die einzelnen Zonen, durch die es zu laufen oder zu fliegen gilt, sind teils vorberechnete Filme, teils frei schwenkbare Zonen. In beiden Fällen muß der Spieler mit einem Fadenkreuz-Mauszeiger zielen und ballern, was das Zeug hält. Alle möglichen Ziele werden mit einem gelben Rahmen markiert, den es zu treffen gilt.

Der Verlauf der Episoden ist nicht immer fest vorgegeben, sondern setzt sich aus Teilen zusammen, die das Game auf verschiedene Weise miteinander verknüpft. So fliegt der Jäger zum Beispiel beim Umkreisen einer Bohrplattform mal links- und mal rechtsherum. In den frei schwenkenden Szenen steuert man einen roten Zielpunkt mit der Maus. Bewegt sich der Punkt zum Rand des Bildschirms, scrollt die Szene gerade so, als würde der Held den Kopf in die entsprechende Richtung drehen.

Damit wäre so ziemlich alles über dieses Game gesagt, wenn da nicht noch die phänomenal gute Grafik wäre und der Soundtrack, durch den Hive echte Kinoqualitäten erreicht. ❑

hs



Mit einem futuristischen Fluggerät geht es auf Bohrinseljagd

Solider Ballerspaß

Eine Reinkarnation des verlorenen Spielwitzes ist The Hive wirklich nicht geworden, auch die Spielidee ist kein Ausbund an Originalität. Was bei diesen Punkten fehlt, macht das Game mit Grafik und Sound wett. Dafür gibt es zwar keinen Oscar, aber die Angelegenheit ist ziemlich spannend und echt was fürs Auge.

Heiner

The Hive

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VLB- oder PCI-Grafikkarte, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik · Sound · Komfort

Was uns auffiel:
+ viele Levels
– beschränkte Entscheidungsfreiheit

Hersteller: Trimark · Preis: ca. 80 DM

Auf Geisterjagd

Da setzt man sich an den PC, um bei einem entspannenden Spielchen Streß abzubauen, und zieht sich dabei ein Gruselgame rein, das die Nerven zum Flattern und den Adrenalinspiegel sprungweise auf Höchstpegel bringt.

Nicht ganz normal ist das Museum, das der etwas merkwürdige Archäologe Professor Windlenot im kleinen amerikanischen Hinterwäldlerstädtchen Mt. Pleasant gebaut hat. Da finden sich keine Rembrandts oder Warhols oder dorische Säulenkapitelle, sondern Einhörner, Artefakte aus Atlantis, verfluchte Gräber und verwunschene Geistergefäße. Schade eigentlich, daß so ein abgefahrenes Museum noch vor der offiziellen Eröffnung höchst amtlich geschlossen wurde, aber verwunderlich ist es nicht, denn es haben sich darin ein paar äußerst merkwürdige Begebenheiten mit verschwundenen Leuten und nie gefundenen Leichen abgespielt! Das alles hält allerdings 20 Jahre später den Helden von **Shivers** nicht davon ab, mit seinen Kumpels zu wetten, daß er eine ganze Nacht in diesem Spukhaus verbringen – und überleben würde.



Mit so was fängt man böse Geister

Die Story beginnt, als sich das per Dietrich geöffnete Tor zum Garten des Museums knarrend wieder schließt, und der Held mit ein paar hämisch-aufmunternden Worten seiner Freunde verabschiedet wird. Vom Filmclip wird dann umgeschaltet in eine gerenderte und gemalte Adventurewelt, in der man sich mit Hilfe des mausgeklickten Pfeilcursors durch zum Teil sehr schön detailfreudige Bilder bewegt. Auf rechnerintensive Schwenks, Scrolling und anderen Luxus der neueren Art wurde verzichtet (Richtungsänderungen finden durch Umspringen statt), aber dafür "begnügt" sich Shivers auch mit einer einzigen CD, ohne beim eigentlichen Spielinhalt Abstriche machen zu müssen, und auch Leute ohne Pentium kommen auf ihre Kosten.



Götter, Gräber und Gelehrte auf Geisterart

Mehr als eine Nacht

Einfach ist Shivers wahrhaftig nicht, und die ersten Male, an denen die miesen kleinen Monster plötzlich aus dem Dunkel herausschießen, können einem einen ganz hübschen Schrecken einjagen. Was aber wirklich den Adrenalinspiegel hochtreibt, sind die zum Teil wirklich schwierigen Puzzles, für die Lösungstips erst einmal gefunden und verstanden werden müssen. Ähnlich wie beim Daedalus Encounter (Mechadeus) werdet Ihr z. B. viel Zeit mit dem Öffnen von grafischen Tür- bzw. Aufzugschlössern verbringen, wobei jedes Schloß seine eigene Logik besitzt. Und genau wegen dieser überall durchgehaltenen Logik ist Shivers auf jeden Fall ein Spiel, bei dem ich unter Garantie mit Vergnügen bis zum Ende dranbleiben werde. *Antje*



Die nette Dame ist immer für einen Hinweis gut

Beim Streifzug durch das unheimliche Gebäude gibt es reichlich Ungewöhnliches zu sehen und zu tun. Ob man sich in einer ägyptischen Grabkammer, bei den Dinosauriern oder im durchwühlten Büro des Professors befindet – überall sind wichtige Hinweise versteckt und warten mehr oder weniger konservative Puzzles auf ihre Lösung.

So einfach ist die Lösung leider nicht

Hauptaufgabe ist das Finden der südamerikanischen Tongefäße samt zugehörigem Talisman/Deckel, um die bösen Ixupi-Geister, die bei jeder Begegnung mit dem Helden dessen Lebensenergie dezimieren, wieder sicher einzusperren.

Shivers ist kein Adventure, das man in einer Nacht durchspielt und dann auf ewig ins Regal stellt. Ein Gag ist, daß bei jeder neuen Partie die Fundorte der Gefäße anders verteilt sind und sich auch die Ixupi immer wieder andere Verstecke aussuchen. Die ungewohnte Rätselkost tut ein übriges, um aus Shivers ein Festmahl für Adventure- und vor allem auch für Knobelfreunde zu machen – auch wenn der Cursor nicht automatisch anzeigt, wenn er sich über einem interessanten Gegenstand befindet und man wirklich alles selbst anklicken muß. ❑

ah



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Alle gegen alle

New World Computing stürmt mit einem weiteren Spiel aus der MIGHT-AND-MAGIC-Serie ins Feld. Rauf aufs Pferd, hinein in die Wildnis – diesmal allerdings etwas strategischer.



Auf der Übersichtskarte gibt es einiges zu erkunden

Die Erfolgsserie mit dem Namen **Might and Magic** scheint nicht abreißen zu wollen. Aus dem Kochbuch vergangener Tage kommen die Zutaten für Rollenspielelemente heute nur noch als Beilage, denn der neueste Ableger der Serie bietet schmackhafte Strategiespiel-Kost.

Das gesamte Geschehen spielt sich in einer vom Anarchismus geprägten Fantasywelt ab. Vier Kriegsherren kämpfen um die Weltherrschaft, nur einer kann am Ende als Sieger und neuer König hervorgehen. Der Spieler hat die Möglichkeit, allein gegen computergesteuerte Gegner oder gegen maximal drei Freunde über Modem, Nullmodemkabel oder im Netzwerk in die Schlacht zu ziehen.

Vier verschiedene Heldentypen stehen zur Auswahl. Entscheidet man sich für den Ritter, kann man von einer Kämpfertruppe mit gestiegener Moral ausgehen. Ein Barbar findet sich gut in der Wildnis zurecht, die Hexe hat auf dem Wasser erhöhte Bewegungsmöglichkeiten und erhält – genau wie der Zauberer – gleich zu Anfang ein Zauberbuch. Ein weiterer Vorteil des Magiers liegt in der Größe des Sichtradius, denn der ist auf der Übersichtskarte im Gegensatz zu dem der anderen Charakterklassen gleich zu Anfang weitaus größer.

Panem et circenses

Die Idee, ein Strategiespiel mit Rollenspielelementen zu verknüpfen, halte ich für eine gute Sache. Zum einen werden hartgesottene Rollenspieler nicht allzuweit von ihren gewohnten Freuden entfernt, zum anderen werden Strategiefans auf die positiven Seiten von RPGs (Role Playing Games) und die damit verbundene Persönlichkeitsentfaltung aufmerksam gemacht.

Thomas

Nach der Qual der Wahl findet man sich (bzw. das Symbol des Helden mitsamt seines Pferdes) inmitten einer bunten Landschaft wieder, die zu erkunden ist. Anfangs noch mit einer relativ kleinen Truppe ausgestattet, müssen auf der Karte Schätze gefunden oder mineralienfördernde Felder betreten werden, um eine ständig zunehmende Kampfstärke zu gewährleisten. Der Feind schläft nämlich nicht.



My home is my castle

Aber nicht nur Geld ist für den Einkauf von neuen Soldaten nötig, sondern auch der Bau von Unterkünften, die den einzelnen Monsterklassen entsprechen. Da sich aus Geld bekanntlich kein Haus bauen läßt, müssen Rohstoffe her. Man erhält sie durch Abbau in Bergwerken, oder man sammelt einfach die in der Wildnis herumliegenden ein.

Der Bau von Behausungen für angeworbene Soldaten ist eins der Hauptelemente im Spiel. Klar, daß ein schwarzer Turm für einen Drachen teurer ist als die Gruft einer Gargyle. Die Verwendung der Ressourcen sollte schon gut geplant sein. Magiebegabte Truppenführer erhalten durch den Aufbau von Magiergilden zusätzliche Zaubersprüche, die in den Kämpfen häufig nützlich sind.

Die Kämpfe selbst sind einfach aufgebaut: Auf der linken Bildschirmseite befindet sich die angreifende Gruppe, auf der rechten die der Verteidiger. Ein Verdreschen des Gegners bedarf nur eines Mausklicks, und der aktive Truppenteil stürmt auf sein gewähltes Opfer zu oder beschießt es mit Pfeilen. Nach einem Sieg werden Erfahrungspunkte vergeben, die wiederum den Attributen des Anführers zugute kommen.

Insgesamt gesehen ist Heroes of Might and Magic ein Strategiespiel ohne "Aaahs" und "Ooohs"; es bietet aber dennoch interessante Eigenschaften, die auch nach langer Spielzeit noch Spaß bringen. Die zahlreichen Missionen sind allesamt ziemlich verzwickt aufgebaut, so daß auch geübte Strategen genug Herausforderung finden.

❑ *tri*

Der Heldenbildschirm mit den Charakterwerten des jeweiligen Truppführers





Im Anflug auf Terra Nova – auch diese Welt ist mit Techies verseucht

Computerspiel-Archäologie

Auch wenn es lange Zeit so aussah, als würde es im Bereich der Computerspiele durch die schnelle Entwicklung der Technik keine Klassiker geben, belehrt Sierra mit der Neuauflage des Oldies THEXDER alle Ungläubigen eines Besseren.



Aufgeräumter Bildschirm: Waffen, Übersichtskarte und Extras immer griffbereit

Es war einmal ein amerikanisches Software-Haus mit Namen Sierra. Dort hatte man mit Grafik-Adventures eine ganze Menge Geld verdient und war dabei, eine richtig große Company zu werden. Auf der Suche nach Verbündeten für den internationalen Markt stieß man ausgerechnet in Japan, dem Heimatland der Spielkonsole, auf einen kleinen Hersteller, der sich inmitten einer konsolenbegeisterten Nation der Herstellung von PC-Software widmete: Gamearts. Schnell war eine Zusammenarbeit vereinbart, und Sierra kündigte in Amerika und Europa vollmundig die neue Partnerschaft an. Allein, es blieb bei vier Games: Sorcerian, Zeliard, Silpheed und, last but not least, **Thexder**.

Tatsächlich waren alle vier Games zu Zeiten rechenstarker 286er wahre Action-Game-Offenbarungen für den PC. Jedoch war es insbesondere Thexder, das in aller Welt Aufmerksamkeit erregte, war es doch eines der ersten Games überhaupt, in dem ein Roboter die Hauptrolle spielte, der sich in verschiedene andere Gerätschaften "morphen" konnte. Im Zuge der allgemeinen Neuverwurstung alter Spielideen (man nennt das andernorts auch Recycling) wurde dieser Klassiker neu bearbeitet und aufgelegt. Komplett neu für Windows 95 programmiert, mit gerenderter Intro und Zwischensequenzen, wurden für das Game, das nun fein konfektioniert in Kaufhäusern und Softwareläden auf Kunden lauert, reichlich neue Levels gestaltet.

Spieler erwartet im Grunde ein Jump'n'Run-Spiel mit Denk- und Ballereinlagen. Dank seiner Transform-Fähigkeiten kann sich der Thexder-Roboter in einen Jet und eine Art Planierraupe verwandeln, die in der Lage ist, sich durch bestimmte Gesteinsformen zu wühlen – an vielen Orten die einzige Art weiterzukommen. Planet für Planet muß Thexder von bösen, amoklaufenden Techies befreien. Wie der Robbie des Spielers, so sind auch alle Gegner, von denen es eine reichhaltige Auswahl gibt, durch und durch in 3D gerendert und animiert. Zur Verteidigung steht Thexder vom Autolaser über Minen, Bomben und Missiles allerlei martialisches Gerät zur Verfügung. Jetpacks, Jumpboots, Schutzschilde und spezielle Scanner komplettieren die Ausrüstung. Auf dem Bildschirm präsentiert sich die Angelegenheit windowsmäßig aufgeräumt in fünf Fenstern, die frei skaliert und angeordnet werden können. Der Vereinsamung vor dem Computer kann man mit der Netzwerkspiel-Option vorbeugen. ❑

hs



Ab hier wird's knobelig, denn nur wer seinen Tunnel an der richtigen Stelle baut, kommt auch ans Ziel

Nicht ganz fair

Die Kombination von Lauf&Hüpf mit Labyrinth&Knobelei funktioniert in den ersten Levels von Thexder richtig gut: Gegner plätten, Extras finden und noch nach dem Ausgang suchen – bis zum fünften Level hat die Mischung was. Von da an läßt das Game jedoch ziemlich nach: Die Steuerung wird ungenau, an bestimmten Stellen läßt sich der Robbie nicht mehr transformieren, oder er marschiert bzw. fährt einfach nicht mehr weiter. Dazu kommt, daß die Levels nun mit ziemlich unfairen Passagen gespickt sind, was zu schnell einsetzenden Frusterscheinungen führt. Thexder ist absolut kein schlechtes Game, doch leider sitzt der Teufel im Detail und verhindert, daß der anfänglich durchaus vorhandene Spielspaß auf Dauer gehalten werden kann. *Heiner*

Thexder

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Wertung

Grafik | **Sound** | **Komfort**

Was uns auffiel:
+ Nostalgie-Appeal trotz modernen Gewands
– teilweise ungenaue Steuerung und unfaire Passagen

Hersteller: Sierra On-Line Preis: ca. 90 DM

CAPITALISM

Der Weg zum großen Geld

Wie wird man erfolgreicher Unternehmer? Fast ohne Risiko kann man es herausfinden, wenn man ein Spiel wie CAPITALISM als Übungsfeld wählt. Was sonst noch gebraucht wird, verraten die nächsten Seiten.

Um mit den Funktionen eines komplexen Spiels wie **Capitalism** vertraut zu werden, bietet es sich zunächst an, alle entscheidenden Funktionen im Tutorial auszuprobieren. Aber selbst danach bleiben noch genügend Fragen offen. Für den Anfang sollte man ein Spiel auswählen, bei dem alle Grundeinstellungen des Computers unverändert bleiben, und mit einem niedrigen Schwierigkeitsgrad anfangen. Bei den fertigen Szenarien gibt es ein ähnliches Spiel unter dem Namen "Entrepreneurial Spirit".

Als erstes sollte man in einer der Städte ein Kaufhaus eröffnen und dort Waren aus einem der Seehäfen verkaufen. Ein Warenhaus besteht aus neun Funktionseinheiten, für jeden Artikel wird eine Einkaufs- und eine Verkaufseinheit benötigt. Es können maximal vier Artikel in einem Warenhaus verkauft werden. Die neunte Funktionseinheit kann bei Bedarf als Werbeabteilung für einzelne oder alle Artikel eingesetzt werden.

Der Werbung kommt im späteren Verlauf des Spiels eine zentrale Rolle beim Aufbau eines Markennamens zu. Sobald eine Werbeabteilung eingerichtet ist, können die Artikel in verschiedenen Medien beworben werden. Als Werbemedien sind Zeitungen und Fernsehen vorgesehen. Für jedes Produkt, das über eine Verkaufsabteilung mit der Werbeabteilung verbunden ist, können pro Monat und pro Produkt zwischen 0 und 500 TDM aufgewendet werden.

Je höher der Aufwand, desto größer ist die Anzahl der Werbespots und Anzeigen, was sich schlußendlich im Bekanntheitsgrad niederschlägt. Hier wäre noch folgendes anzumerken: Wenn in einer der zahlreichen Statistiken unter der Bezeichnung "Brand" ein Wert in einer Klammer erscheint, handelt es sich um das Negativimage eines Produkts, dem nur mit Preissenkungen begegnet werden kann, bis dieser Wert Null erreicht oder ein positiver Wert ohne Klammer angezeigt wird.

In diesem frühen Stadium sollte jedoch auf Werbung verzichtet werden, denn zunächst ist es wichtiger, Gewinne zu erwirtschaften, um den weiteren Aufbau des Unternehmens zu finanzieren.

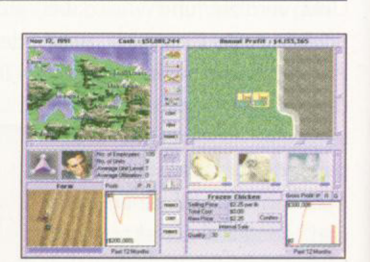
Die erste Phase des Spiels kann man als erledigt betrachten, wenn in jeder Stadt ein Kaufhaus steht. Jetzt ist es an der Zeit, sich vom Warenangebot der Häfen zu lösen und eigene Farmen anzulegen. Ich empfehle, eine Farm so aufzubauen, daß sie zum einen erforderliche Rohstoffe für neue Produkte (Baumwolle, Gummi, Kakao, Leder oder Milch), zum anderen auch landwirtschaftliche Produkte liefert (Gefrierfleisch und Eier), die dann in den Kaufhäusern verkauft werden.

Hier wird ein Prozeß in Gang gesetzt, der Waren ohne Zwischenhandel vom Produzenten zum Endverbraucher vermittelt, was sich letztendlich in der Kasse bemerkbar macht. Das Ziel sollte sein, daß alle Betriebe mit Gewinn oder zumindest kostendeckend arbeiten.

Anstelle der Farmen können auch Fabriken gebaut werden. Dazu ist ein genaues Studium des "Manufacturer's Guide"

Wenn die Socken wie Blei in den Regalen liegen, hilft eine Preissenkung weiter

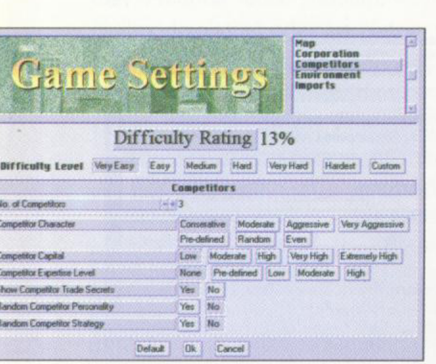
Erst mal richtig Kohle machen: Geld, das investiert werden soll, muß vorher erwirtschaftet werden







Wer die Waren für seine Kaufhäuser selbst produziert, umgeht den Weg über Drittanbieter



Klein anfangen, heißt die Devise. Die Grundeinstellungen des Spiels bleiben zunächst unverändert

empfehlenswert, das die Entscheidung für ein geeignetes Produkt erleichtert. Wichtig ist es, vor dem Bau der Fabrik abzuklären, ob die erforderlichen Rohstoffe auch am Markt angeboten werden.

Der Bau einer Fabrik sollte immer am Rande einer Stadt erfolgen. Die Fabrik umfaßt ebenfalls neun Funktionseinheiten, über die der Produktionsprozeß gesteuert wird. Für jede Rohstoffart wird eine Einkaufsabteilung eingerichtet. Die Rohstoffe werden dann dem Produktionsprozeß zugeführt.

Die produzierten Waren können direkt durch eine Verkaufsabteilung am Markt angeboten werden. Um Lieferengpässen von Rohstoffen am Markt zu begegnen, empfiehlt sich die Einrichtung eines Lagers. Im Rahmen der freien Marktwirtschaft lassen sich begehrte Waren künstlich knapp halten, indem sie nur innerhalb des eigenen Unternehmens weiterverarbeitet bzw. verkauft werden.

Sollte man sich eingangs für einen Rohstofflieferanten entscheiden, der nicht zu einem eigenen Unternehmen gehört, kann sich das im späteren Verlauf bitter rächen, weil ja auch das andere Unternehmen jederzeit auf die internen Verkäufe seiner Rohstoffe umschalten kann. Vielfach trifft der Lieferstopp in Spielsituationen ein, in denen nicht genügend Kapital für die Erschließung eigener Rohstoffquellen zur Verfügung steht. Fatal wird die Situation, wenn der Kreditrahmen ausgeschöpft ist und die Emission von neuen Aktien keinen nachhaltigen Erfolg verspricht. In diesen Fällen kann es wirtschaftlicher sein, die betroffenen Fabriken zu schließen und die Produkte in den Kaufhäusern durch andere aus eigener oder fremder Produktion zu ersetzen.

Um sich langfristig von fremden Rohstofflieferanten unabhängig zu machen, sollten bei ausreichender Kapitaldecke eigene Rohstoffquellen (Bergwerke für Erze, Kohle und Mineralien, forstwirtschaftliche Betriebe, Ölquellen) erschlossen werden. In all diesen Betrieben können maximal neun Funktionseinheiten eingerichtet werden. Zu empfehlen ist generell eine Produktions-, eine Lager- und eine Verkaufseinheit. Auch hier kann die Konkurrenz ausgebremst werden, indem nur ein interner Verkauf erfolgt.

Wenn das Spiel ein Stadium erreicht hat, in dem man als Spieler über Kaufhäuser, Fabriken und Rohstoffquellen verfügt, ist es höchste Zeit, ein Forschungszentrum einzurichten. Auch hier stehen maximal neun Funktionseinheiten zur Verfügung. Jede Funktionseinheit kann für ein anderes Produkt eingesetzt und mehrere Funktionseinheiten können für ein Produkt miteinander verbunden werden, um die Forschung voranzutreiben. Die Forschungszeit kann zwischen sechs Monaten und zehn Jahren festgelegt werden und setzt nach der abgelaufenen Zeit auf den verbesserten Ergebnissen erneut auf.

Für den Anfang sollte eine Forschungszeit von sechs Monaten gewählt und unter *Optionen* eine automatische Übernahme der Forschungsergebnisse in den Produktionsprozeß eingestellt werden. Durch diesen Automatismus erspart man sich die Mühe, jede Fabrik manuell auf die veränderten Bedingungen umstellen zu müssen.

An dieser Stelle sollte kurz erwähnt werden, daß die Qualität eines Produkts von zwei Faktoren abhängt, zum einen von der Qualität des jeweiligen Rohstoffs und zum anderen von der Qualität des Produktionsprozesses. Hat man sich für ein Produkt entschieden, aber am Ende kommt etwas ganz anderes heraus, sollte man beide Produktionsfaktoren auf ihre qualitative Zusammensetzung prüfen. Hilfestellung bietet der “Manufacturer's Guide”, der eine Prozentangabe für beide Faktoren angibt. Die Qualität eines Produkts hat wesentlichen Einfluß auf die Akzeptanz am Markt und den Preis, der dafür verlangt werden kann.

Nachdem das Unternehmen mit mehreren Firmen erfolgreich läuft, ist es an der Zeit, sich mit der Börse zu befassen, denn dort kann man das schwer verdiente Kapital in eigenen oder fremden Aktien investieren. Der Ankauf eigener Aktien lohnt sich eigentlich nur dann, wenn man über weniger als 50 % des Aktienkapitals verfügt. Diese Situation kann eintreten, wenn man bei Spielbeginn mit einem höheren Kapital und einen geringeren Anteil als 50 % der Aktien startet oder wenn im weiteren Spiel zur Deckung des Finanzbedarfs neue Aktien ausgegeben werden.

Am Aktienmarkt treten Spieler in zweifacher Funktion auf, einmal als Personen und zum anderen als Unternehmen. Als Person kann man das Geld, das man aus Dividenden erhält, in Aktien eigener oder fremder Firmen anlegen. Weiterhin kann man Aktien des eigenen Unternehmens oder fremder AGs verkaufen. Besitzt man als Spieler weniger als 50 % der Aktien des eigenen Unternehmens und gibt es keinen anderen Mehrheitsaktionär, dann ist man Vorstandsvorsitzender und Geschäftsführer zugleich. Erwirbt jedoch ein fremdes Unternehmen oder ein Anleger die Aktienmehrheit des Unternehmens, verliert man als Spieler die Position des Vorstandsvorsitzenden.

Im umgekehrten Verhältnis bedeutet das folgendes: Wenn ein Spieler oder sein Unternehmen mehr als 50 % des Aktienkapitals besitzen, übernehmen er oder sein Unternehmen die Kontrolle über das andere Unternehmen. Wenn sein Unternehmen mehr als 75 % des gegnerischen Aktienkapitals besitzt, wird ein Übernahmeangebot gemacht, das in Bargeld

Eine gute Standortwahl bringt Wettbewerbsvorteile; Fabrikanlagen sind in Stadtnähe richtig aufgehoben

Ehe die Konkurrenz etwas merkt, ist sie bereits aufgekauft

oder in neuen Aktien bezahlt werden kann.

Die Annahme des Angebots führt dazu, daß das übernommene Unternehmen mit allen Firmen, Fabriken, Farmen usw. im Unternehmen des Spielers aufgeht. Von solchen Übernahmen ist grundsätzlich abzuraten, da nach der Übernahme der Aktienkurs rapide fällt und damit der Wert des Unternehmens, der sich letztlich im Wert des Aktienkapitals ausdrückt, stark abnimmt.

Ich habe in einem Spiel die Kontrolle über alle Konkurrenten erlangt, und der Gesamtwert meines Vermögens belief sich auf über 6,48 Milliarden Dollar. Ich wollte es genau wissen und habe alle Konkurrenten durch Übernahme meinem Unternehmen einverleibt. Als Ergebnis sank mein Gesamtvermögen auf einen Wert von 2,33 Milliarden Dollar. Da hatte ich die Rechnung wohl ohne den Wirt gemacht: Zum einen stand ich mit einem Schlag dem einzigen produzierenden Unternehmen vor, zum anderen hatte ich die Firmenübernahmen mit der Ausgabe neuer Aktien finanziert. Der Gesamtkurs lag weit über 2000 Dollar pro Aktie, und die Dividendeneinstellung lag bei Null, so daß die angebotenen Aktien für alle anderen Anleger völlig uninteressant waren.

Für die Situation, daß ein fremder Mehrheitsaktionär die Kontrolle über das Unternehmen des Spielers übernimmt, hat sich folgende Vorgehensweise als sehr wirkungsvoll erwiesen. Im Optionsbild *Financal* wird die Option für die Neuausgabe von Aktien ausgewählt, dort wird die Anzahl der neu auszugebenden Aktien auf den Maximalwert eingestellt, und gleichzeitig wird der Ausgabekurs erhöht. Sobald der Spieler die Ausgabe der neuen Aktien vorgenommen hat, erscheint eine Meldung, daß die Firma XY die Kontrolle über ihr Unternehmen verloren hat. Als Spieler sollte man dann sofort die Börsenfunktion aufrufen und mit dem Kapital, das man für die Ausgabe der neuen Aktien erhalten hat, Aktien des eigenen Unternehmens aufkaufen. Diese Aktion löst einen Mehrfacheffekt aus. In der Unternehmensrolle bekommt man die Chance, die Kontrolle über das eigene Unternehmen wiederzugewinnen. Und als Person kann man bei entsprechender Kapitaldecke seinen Aktienanteil am eigenen Unternehmen vergrößern, weil der Aktienkurs bei der Ausgabe einer großen Menge überbewerteter Aktien stark einbricht.

In der Unternehmensrolle lassen sich mit dem Kapital aus der Aktienausgabe große Teile der ausgegeben Aktien zu einem wesentlich niedrigeren Kurs zurückkaufen, und es steht zusätzliches Kapital zur freien Verfügung. Als Folge sackt der Wert des eigenen Unternehmens unter Umständen kurzfristig ab.

Unternehmensberatungs-Telegramm

Von den fertigen Szenarien sind drei besonders zu empfehlen:

Entrepreneurial Spirit: ein einfaches Anfangsszenario, in dem man ein Unternehmen mit einer vergebenen Umsatzerwartung innerhalb von zehn Jahren aufbauen muß.

Corporation Re-engineering: Man muß in einer vorgegebenen Zeit das Unternehmen aus einer Verlustphase auf eine vorgegebene Gewinngröße bringen.

Privatization: Man muß innerhalb einer Zeit von 60 Jahren 100 % des Aktienkapitals zurückkaufen, dabei aber beachten, daß der Wert des Unternehmens nicht unter 200 Millionen sinkt.

Ich habe alle drei Szenarien weit unter dem vorgegebenen Zeitlimit geschafft und konnte mich mit einer entsprechenden Punktzahl in der "Hall of Fame" verewigen.

Das erste Szanario habe ich in oben beschriebener Weise gespielt und war bereits nach einem Jahr am Ziel.

Das Ziel des zweiten Szenarios hatte ich nach knapp drei Jahren erreicht. Um aus einer Talsohle von einem Verlust von 42 Millionen auf einen Gewinn von 50 Millionen Dollar zu kommen, galt es, die Werbeausgaben und die Ausgaben für Training drastisch zu reduzieren. Alles andere ergab sich dann wie von selbst.

Das Ziel im dritten Szenario hatte ich nach 43 Jahren erreicht. Um 100 % des Aktienkapitals zu bekommen, war eine Mischung der oben beschriebenen Vorgehensweisen das richtige Rezept. Kluges Taktieren an der Börse und konsequente Eigenversorgung der dem Unternehmen angehörigen Fabriken und Firmen haben letztendlich den gewünschten Erfolg gebracht.

Auch nach langer Spielzeit wird Capitalism bei mir sicherlich nicht im Regal landen, denn es enthält immer noch genügend Stoff und Inhalte, um auch weiterhin neue Strategien auszuprobieren. *Peter*

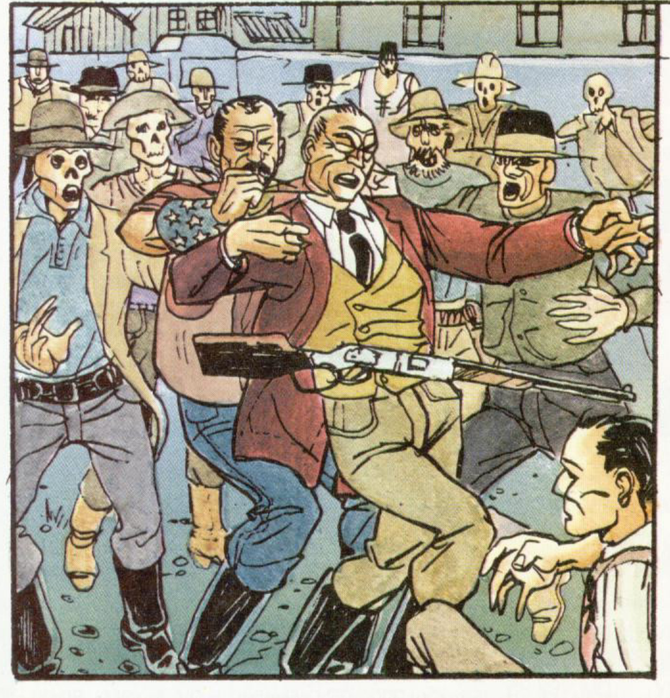


In die eigene Tasche wirtschaften: Eine hohe Dividende lohnt nur, wenn man selbst davon profitiert

Zu den Aktiengeschäften sollte noch folgendes gesagt werden:

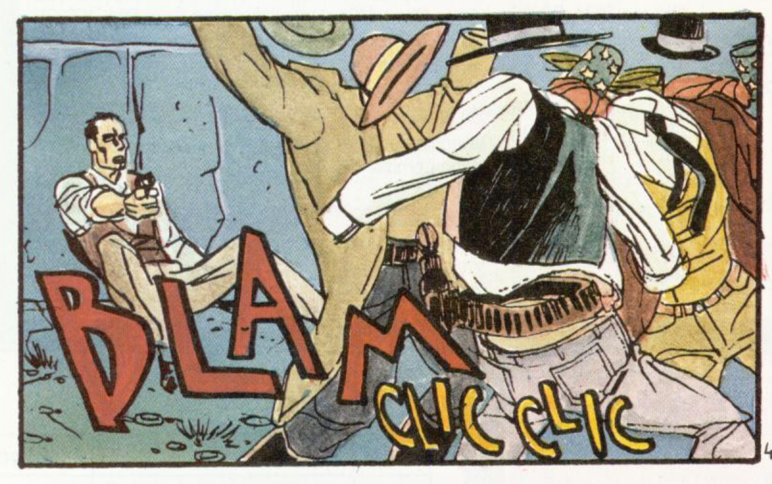
Liegt der eigene Aktienanteil über 40 %, und die Gewinnsituation ist gut, sollte man im Optionsbild *Financal* eine höhere Dividende einstellen. Der ausgeschüttete Gewinn verschafft den notwendigen finanziellen Spielraum, um sich als Person an fremden Unternehmen zu beteiligen. Das ist deshalb so wichtig, weil bei der Ermittlung der Scores nicht nur Marktanteile und Produkte, sondern zu einem wesentlichen Teil auch der persönliche Reichtum des Spielers zählt. ❑

Peter-Michael Krojna

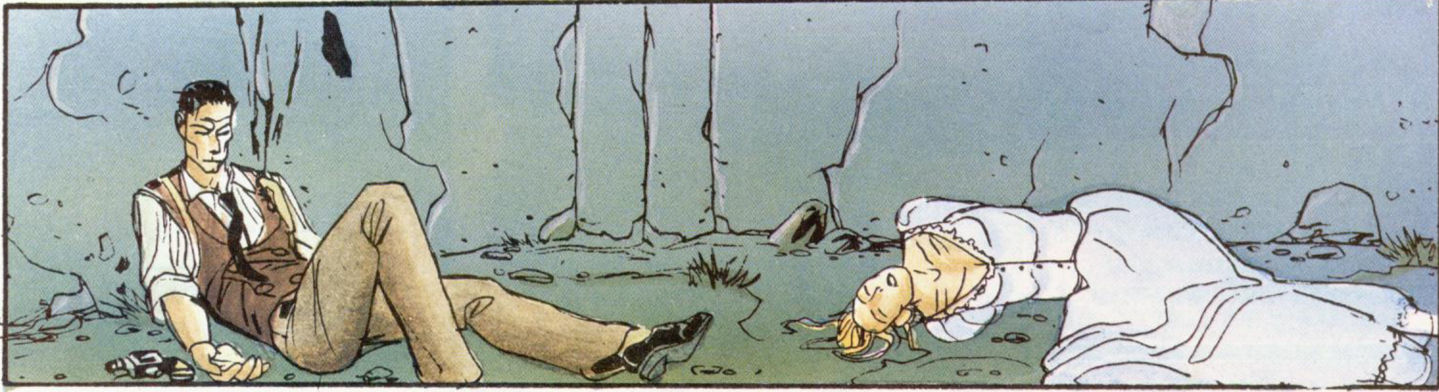






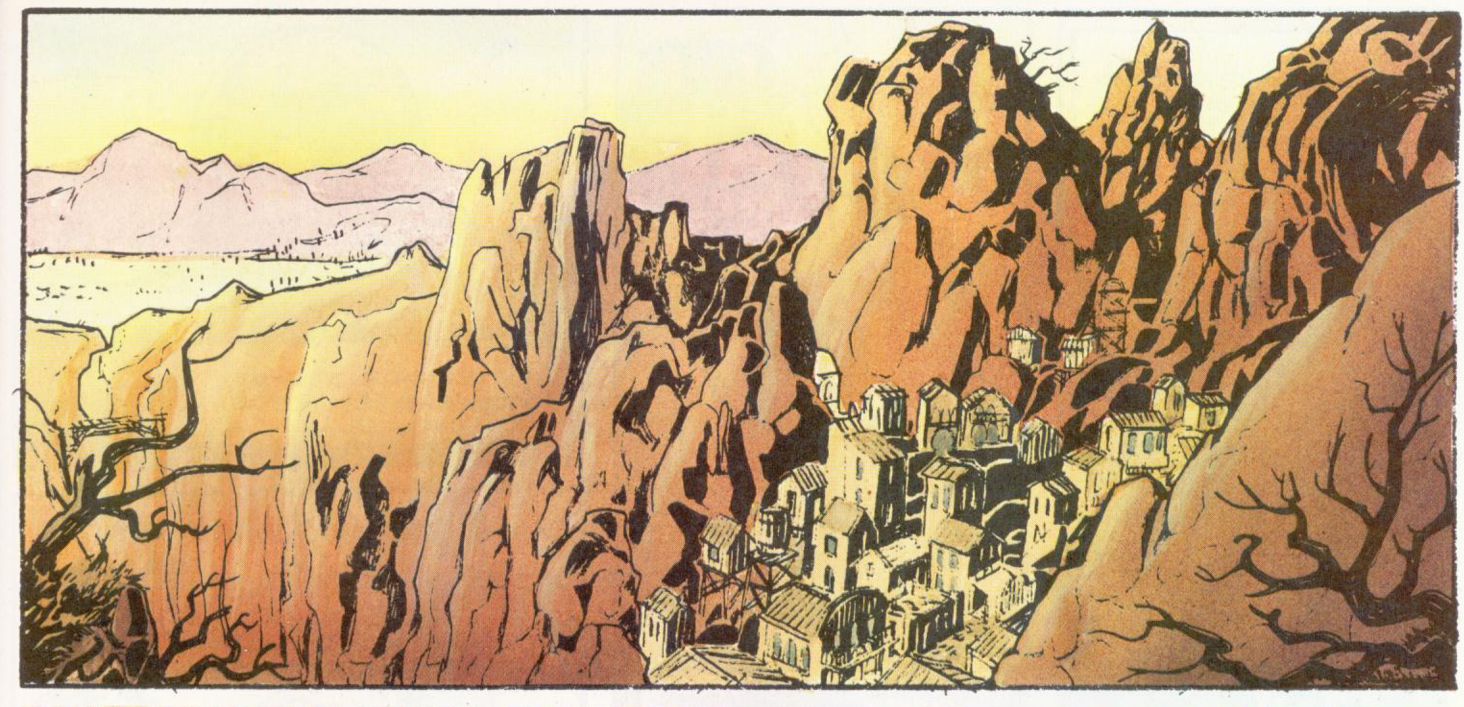



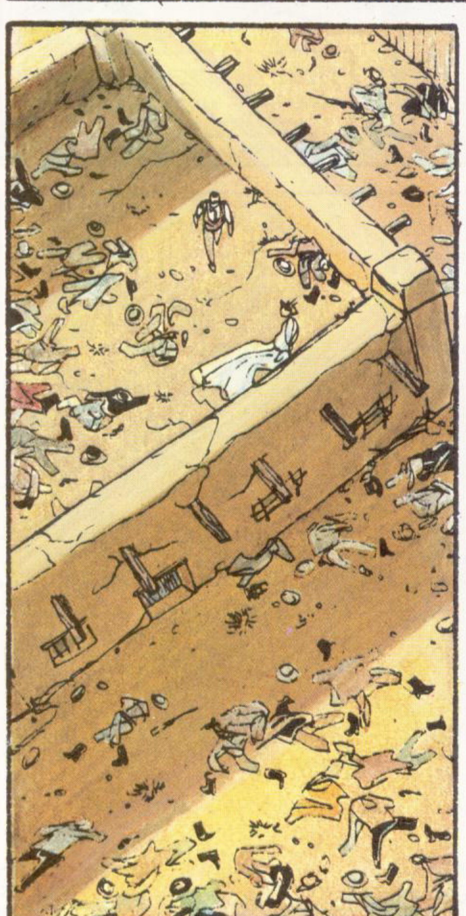




Alone in the Dark 3 – Teil 12

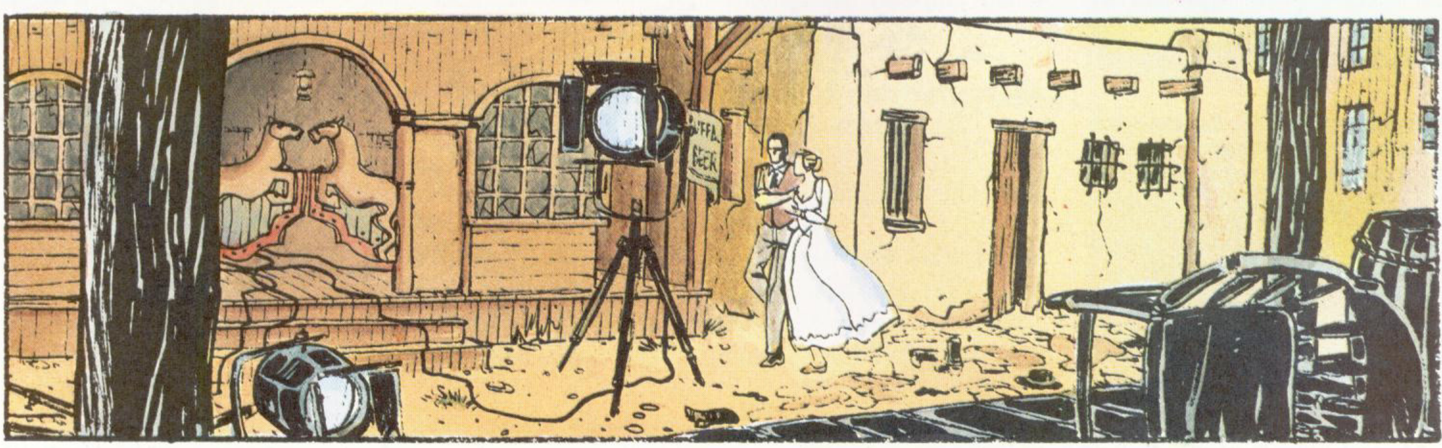
Autoren: Alagbe/Gallie







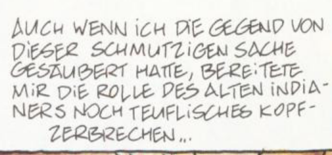


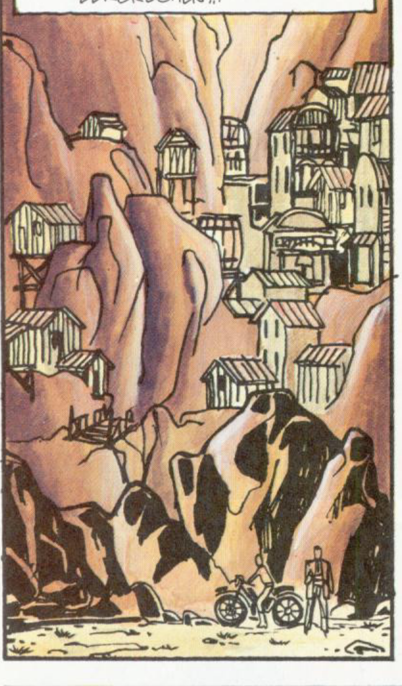




Alone in the Dark 3 – Teil 12

Autoren: Alagbe/Gallie







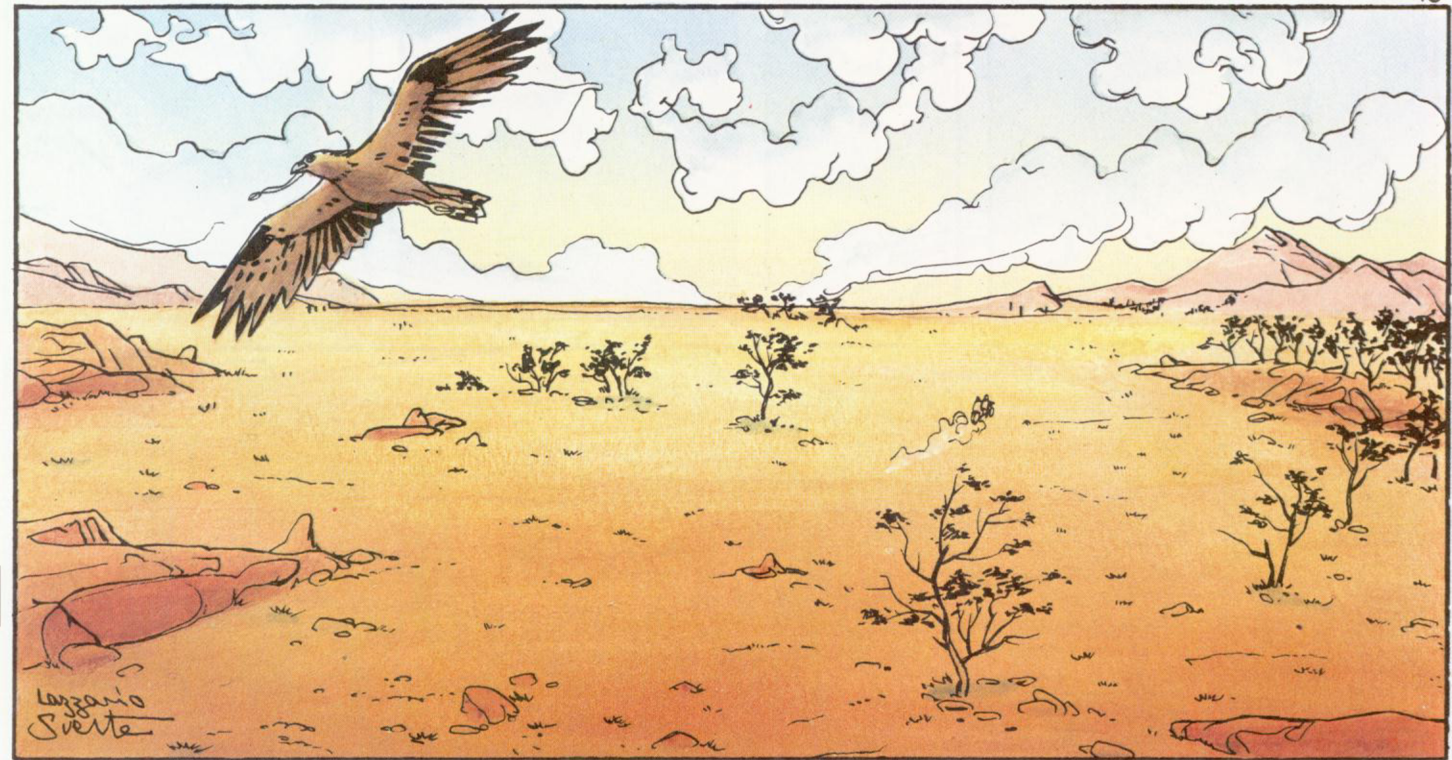








46



48

Alone in the Dark 3 – Teil 12

Autoren: Alagbe/Gallie

Ende

DATENSICHERUNG MIT MS BACKUP

Aber mit Sicherheit

Wieviel Arbeit in der Einrichtung eines PC steckt, weiß man immer erst, wenn die Festplatte streikt. Glück im Unglück, wer dann ein Backup in der Hinterhand hat. Alles, was Ihr dazu braucht, ist in Eurem DOS schon drin. Wir sagen Euch, wie's geht – Schritt für Schritt.

MS Backup installieren und einrichten

1. Installation und Start

MS Backup ist ein leistungsfähiges Programm für die Datensicherung, das in einer DOS- und

```
Setup für Microsoft MS-DOS 6.2

        Folgende Programme können auf Ihren Computer installiert werden.

                    Programm für                    Benötigte Bytes

          Backup:           Windows und MS-DOS        1.949.696
          Undelete:         Nur MS-DOS                   32.768
          Anti-Virus:       Nur MS-DOS                  376.832

          Angegebene Programme installieren.

        Speicherplatz für MS-DOS und Programme:       6.559.296
        Freier Speicherplatz auf Laufwerk C:          7.163.904

        Um die Programme zu installieren, drücken Sie die EINGABETASTE.
        Mit der ↑- oder ↓-TASTE erhalten Sie eine Liste der Optionen.
        Wählen Sie das Programm, und drücken Sie dann die EINGABETASTE.
EINGABETASTE=Weiter  F1=Hilfe  F3=Ende
```

Windows-Version zum Lieferumfang aller MS-DOS-Versionen ab 6.0 gehört. Bei der MS-DOS-Installation wird normalerweise zumindest die DOS-Version von MS Backup mitinstalliert. Falls das Programm auf Eurem Rechner fehlt – was Ihr nach Eingabe des Startbefehls

```
msbackup
```

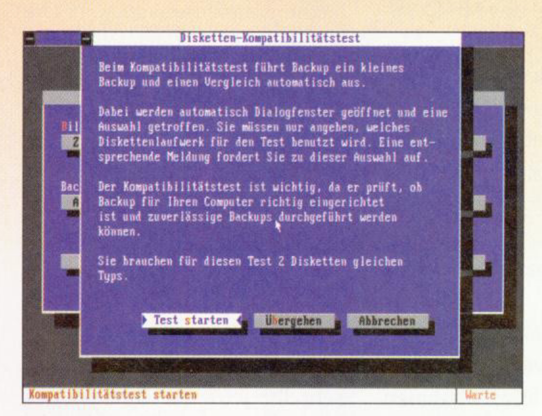
feststellen könnt – dann müßt Ihr die MS-DOS-Installation erneut ausführen. Legt dazu die Installationsdiskette 1 in das Laufwerk, startet das Setup-Programm mit

```
a:setup
```

und folgt den Anweisungen des Installationsprogramms. Im dritten Bildschirm findet Ihr die abgebildete Installationsoption für die beiden MS-Backup-Versionen. Da die DOS-Version im Pannenfall schneller einsatzbereit ist, solltet Ihr sie in jedem Fall installieren; die funktionsgleiche Windows-Version bringt keine Vorteile.

2. Konfiguration

Beim erstmaligen Aufruf muß MS Backup zunächst konfiguriert werden. Eine entsprechende Dialogbox macht Euch auf diesen Umstand aufmerksam. Nach Anklicken des Schaltfläche *Konfiguration starten* läuft eine Reihe von Tests und Einstellungsarbeiten ab, bei denen Ihr nur am Rande mitzuwirken braucht, indem Ihr die automatisch ermittelten Ergebnisse mit *OK* bestätigt oder gelegentlich eine Diskette einlegt. Nur Notebook-Besitzer müssen die



Bildschirmoptionen den Anforderungen ihres (2-Farben-) Displays anpassen.

Wichtigster Test ist der abschließende Disketten-Kompatibilitätstest, der mit einem kleinen Probe-Backup unter anderem den reibungslosen Diskettenwechsel und die optimale Backup-Geschwindigkeit überprüft. Für diesen Test, den Ihr keinesfalls übergehen solltet, braucht Ihr zwei leere Disketten, die Ihr auf Anforderung einlegen müßt. Ansonsten beschränkt sich Eure Aktivität darauf, die nach dem Backup durchgeführte Wiederherstellung (Restore) der Probedaten abzuwarten.

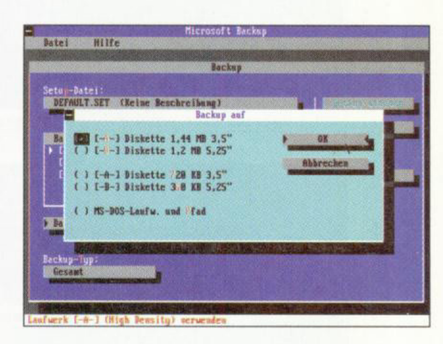
Nach dem erfolgreichen Abschluß aller Konfigurationsarbeiten informiert Euch eine Dialogbox darüber, daß Ihr nun zuverlässige Backups durchführen könnt.

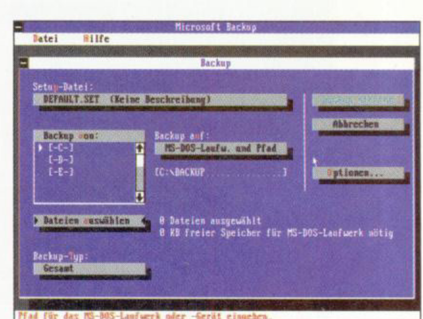
Backup – so sichert Ihr Eure Daten

3. Auswahl des Backup-Mediums

Im Begrüßungsbildschirm des Programms, der gleich nach dem Start beziehungsweise dem Abschluß der Konfiguration erscheint, wählt Ihr die Schaltfläche *Backup*. Nach Anklicken der Schaltfläche *Backup auf* erscheint eine Dialogbox mit allen Disketten- und Bandformaten, die während der Konfiguration ermittelt wurden. Durch Anklicken eines Formats und die Bestätigung mit *OK* bestimmt Ihr das zugehörige Laufwerk als das Backup-Medium, das die zu sichernden Daten aufnehmen soll.

Zusätzlich steht immer die Option *MS-DOS-Laufw. und Pfad* zur Verfügung. Wenn Ihr diese Option als Backup-Medium auswählt, könnt Ihr die Daten in ein beliebiges MS-DOS-Verzeichnis sichern. Das geht zwar wesentlich schneller, macht aber nur dann Sinn, wenn das Verzeichnis auf einem anderen Datenträger liegt





(einer zweiten Festplatte etwa, keinesfalls auf einer anderen *Partition* der gleichen Festplatte). Die Option eignet sich besonders für den Backup-Einsatz von Wechselplatten à la Syquest oder Bernoulli.

Nach Auswahl des MS-DOS-Verzeichnisses als Backup-Medium müßt Ihr dessen Laufwerk und Namen in der üblichen DOS-Notation (etwa "e:\backup") in das Textfeld des Backup-Bildschirms (3b) eintragen.

4. Auswahl der zu sichernden Daten

Wenn alle Dateien eines bestimmten Laufwerks gesichert werden sollen, führt Ihr einen (schnellen) Doppelklick auf das Laufwerkssymbol aus, das in der mit *Backup von* überschriebenen Liste aufgeführt ist. Als Bestätigung erscheint der Text "Alle Dat." hinter dem betreffenden Symbol.

Falls Ihr nur bestimmte Verzeichnisse oder Dateien sichern wollt, klickt Ihr nur einmal auf das Laufwerksymbol und anschließend auf die Schaltfläche *Dateien auswählen*. Die eingelesene Verzeichnisliste des Laufwerks stellt MS Backup im linken Bildschirmfenster dar. Durch Anklicken der Rollbalkenpfeile könnt Ihr den gewünschten Listenausschnitt einstellen.

Zur Auswahl eines Verzeichnisses klickt Ihr mit der rechten (!) Maustaste auf dessen Namen. Im rechten Bildschirmfenster seht Ihr jetzt die Dateien des Verzeichnisses, allesamt mit einem Häkchen als ausgewählt markiert. Wenn Ihr einzelne Dateien von der Sicherung ausschließen wollt – beispielsweise Hilfe- oder README-Dateien – könnt Ihr deren Auswahlmarkierung durch Anklicken mit der rechten Maustaste ausschalten.

Wenn Ihr einen ganzen Verzeichnisast – also ein Verzeichnis inklusive aller Unterverzeichnisse – sichern wollt, wählt Ihr die Schaltfläche *Inklusive*. Aktiviert das Kontrollkästchen *Alle Unterverzeichnisse einschließen* (4b) und schließt die Dialogbox mit *OK*. Einzelne Unterverzeichnisse könnt Ihr wieder mit einem Klick der rechten Maustaste aus der Auswahl herausnehmen.

Nach dem Abschluß der Dateiauswahl mit *OK* erscheint der Text "Einige Dat." hinter dem betreffenden Laufwerksymbol. Die Dateiauswahl ist nicht auf ein Laufwerk beschränkt. Wenn Ihr gleichzeitig Daten von anderen Laufwerken sichern wollt, könnt Ihr die genannten Auswahlverfahren auch auf andere Laufwerksymbole anwenden.

5. Auswahl des Backup-Typs

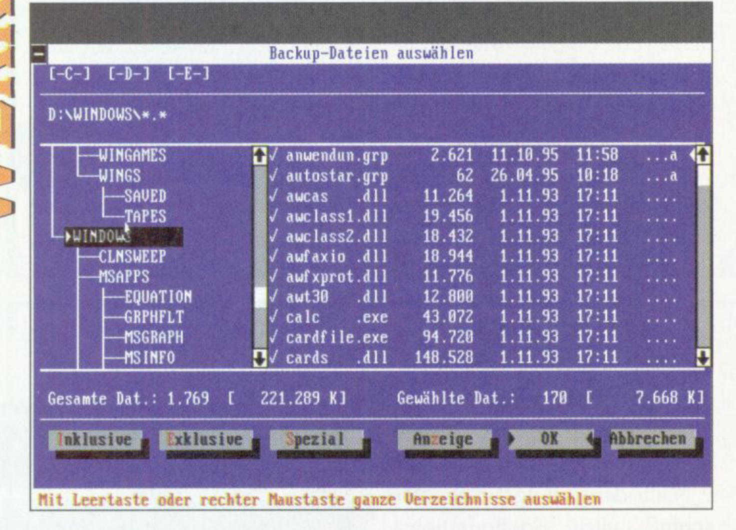
MS Backup bietet drei Backup-Typen für unterschiedliche Situationen an:

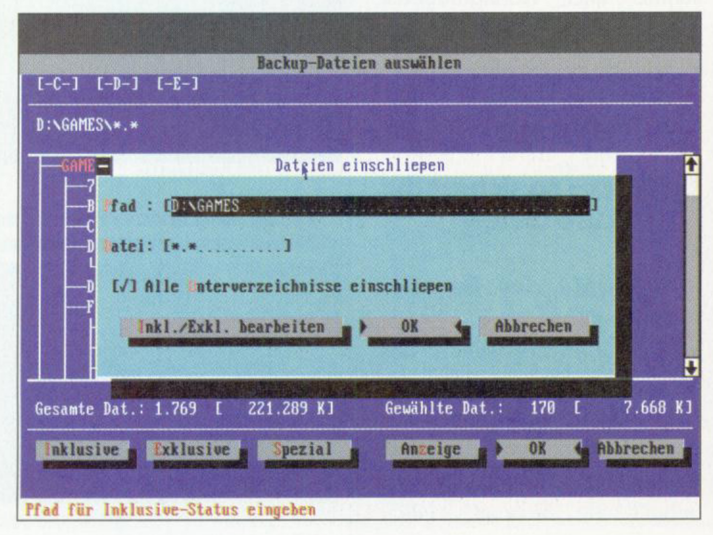
- Der Backup-Typ *Gesamt* sichert den ausgewählten Datenbestand komplett und sollte daher immer für die Erstsicherung verwendet werden.
- *Zuwachs* sichert alle ausgewählten Daten, die seit dem letzten Gesamt- oder Zuwachs-Backup verändert oder hinzugekommen sind. Für jedes Zuwachs-Backup sollte ein anderer Backup-Satz (ein anderes Band oder ein anderer Diskettensatz) verwendet werden, damit alle Stufen der Veränderung dokumentiert und bei Bedarf wiederhergestellt werden können.
- Ein *Differential*-Backup sichert die gleichen Dateien wie ein Zuwachs-Backup, markiert sie jedoch nicht als gesichert, so daß sie beim nächsten Zuwachs- oder Differential-Backup – zusammen mit den dann hinzugekommenen Daten – erneut gesichert werden. Dieser Backup-Typ eignet sich besonders, wenn alle Veränderungen an einem Datenbestand in einem einzigen Backup-Satz gespeichert werden sollen.

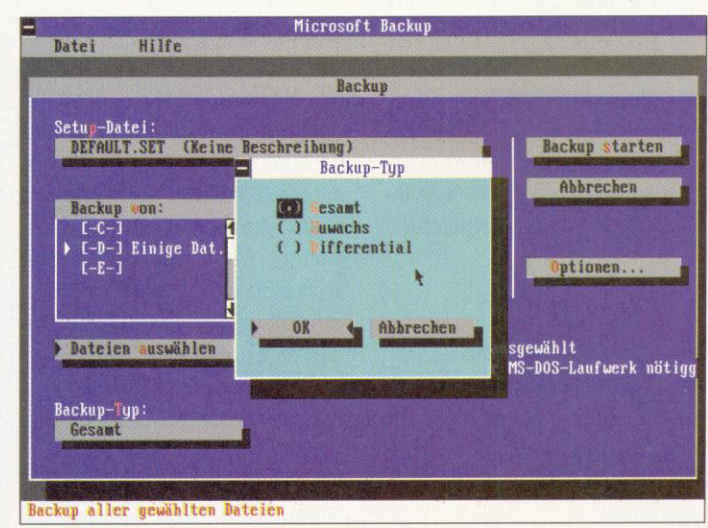
Nach Anklicken der Schaltfläche *Backup-Typ* erscheint eine Dialogbox mit den aufgeführten Backup-Typen. Klickt die gewünschte Option an, und wählt dann *OK*.

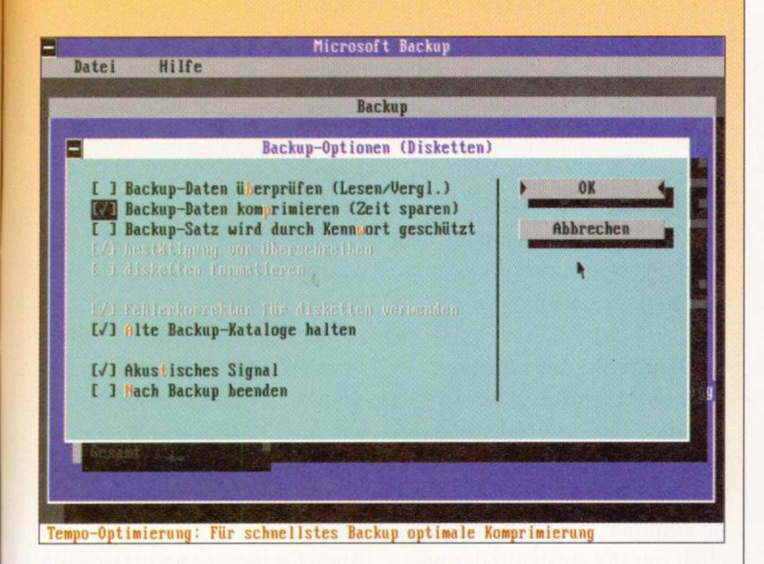
6. Backup-Optionen festlegen

Für die Ausführung des Backups sind diverse Optionen einstellbar. Die wichtigste Option ist sicherlich *Backup-Daten komprimieren*, wodurch sich









der Platzbedarf auf dem Backup-Medium beziehungsweise die Zahl der Disketten um den Faktor 3 reduzieren läßt.

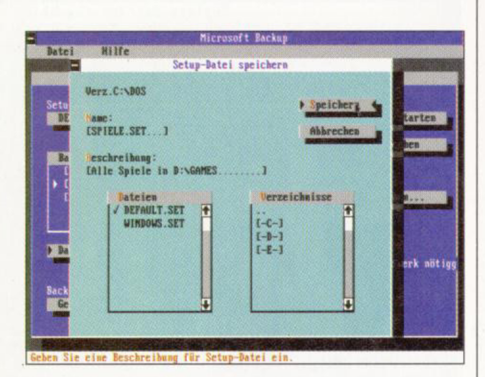
Wer sichergehen will, daß die Daten ohne Fehler gesichert wurden, wählt die Option *Backup-Daten überprüfen*. MS Backup führt dann im Anschluß an das Backup einen zusätzlichen Test durch, in dem es die Originaldaten mit den gesicherten Daten vergleicht.

Die Option *Backup-Satz wird durch Kennwort geschützt* verhindert das unbefugte Wiederherstellen der Daten durch die Vergabe eines Paßworts. Da Paßwörter gerne vergessen werden, richtet sich diese Maßnahme häufig nur gegen den autorisierten Anwender, der damit jede Chance auf die Wiederherstellung seiner Daten verliert. Das Wegschließen der Datenträger stellt in der Regel einen besseren Schutz dar.

Nach Anklicken der Schaltfläche *Optionen* könnt Ihr die gewünschten Backup-Optionen festlegen und mit *OK* bestätigen.

7. Speichern der Backup-Konfiguration

Für die Wiederherstellung der gesicherten Daten müssen Dateiauswahl und Einstellungen gespeichert werden. Nach Auswahl des Menübefehls *Datei/ Setup speichern unter* könnt Ihr einen Dateinamen, der die Endung ".set" tragen muß (beispielsweise "spiele.set"), und eine aussagekräftige Beschreibung (zum Beispiel "Alle Spiele in D:\GAMES") in die Textfelder



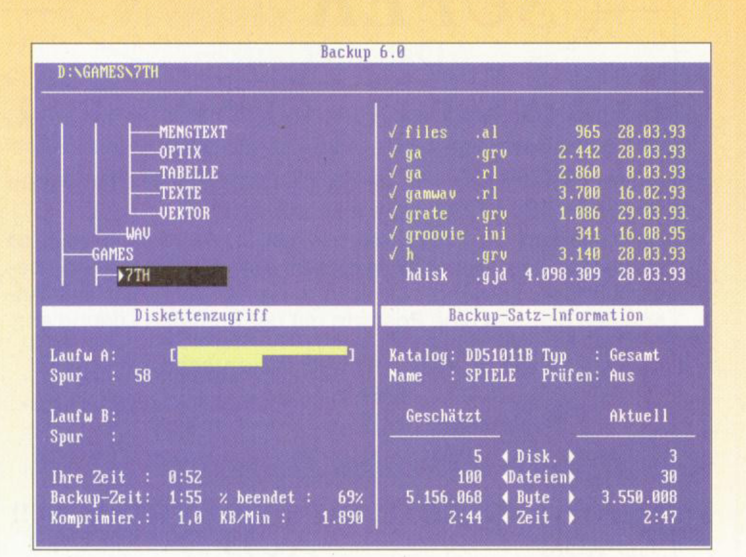
der Dialogbox eintragen und mit *Speichern* bestätigen. Gespeichert wird die Konfigurationsdatei standardmäßig im DOS-Verzeichnis.

8. Backup starten

Nach Anklicken der Schaltfläche *Backup starten* wird der Sicherungsvorgang in Gang gesetzt. Wenn Ihr ein ausreichend großes Band oder ein MS-DOS-Verzeichnis als Backup-Medium gewählt habt, verläuft der Backup-Prozeß vollautomatisch.

Für Disketten-Backups müßt Ihr eine ausreichende Zahl von Disketten des geforderten Typs bereithalten. Wie viele das im





Einzelfall sind, könnt Ihr im Bildschirmfenster *Backup-Satz-Information* ablesen. Die Zahl stellt jedoch nur den geschätzten Maximalwert dar; bei aktiver Komprimierung dürft Ihr den Wert in der Regel durch 2 teilen.

Auf Anforderung legt Ihr die jeweils nächste Backup-Diskette in das Laufwerk ein. Dabei solltet Ihr die Disketten gleich fortlaufend numerieren. Nach dem erfolgreichen Abschluß des Backups, über den Euch eine Dialogbox informiert, notiert Ihr die Nummer der letzten Diskette, das Datum und den Namen der Katalogdatei (ebenfalls im Fenster *Backup-Satz-Information*) auf dem Etikett der ersten Diskette des Backup-Satzes.

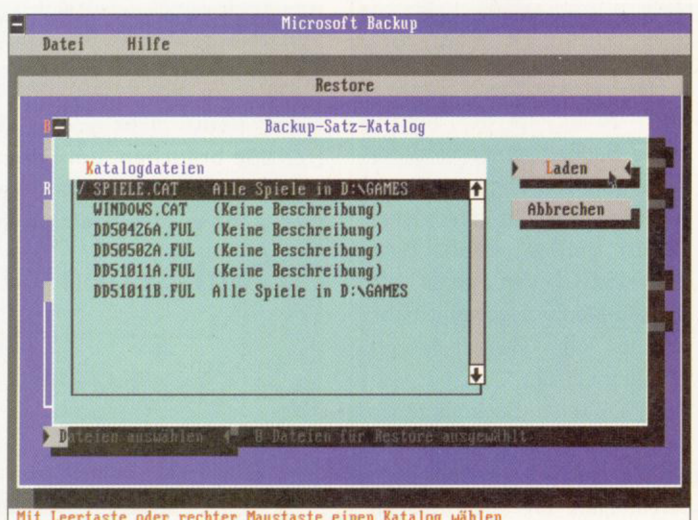
Backup-Strategie

Weil auch Backup-Medien nicht vor Beschädigungen sicher sind, solltet Ihr wichtige Daten nach dem bewährten Großvater-Vater-Sohn-Prinzip sichern. Dazu führt Ihr Gesamt-Backups mit drei unterschiedlichen (und eindeutig gekennzeichneten) Streamer-Bändern oder Diskettensätzen durch, die Ihr im regelmäßigen (!) Wechsel verwendet. Ihr habt damit stets Zugriff auf drei unterschiedliche Bearbeitungsgenerationen Eurer Daten. Im Falle eines beschädigten Backup-Satzes können nur die vergleichsweise wenigen Daten verlorengehen, die seit dem letzten Backup verändert wurden.

Restore – so kommen die gesicherten Daten wieder auf die Platte

9. Auswahl des Backup-Satz-Katalogs

Im Begrüßungsbildschirm des Backup-Programms wählt Ihr die Schaltfläche *Restore.* Der erste Schritt bei der Wiederherstellung ist die Auswahl der bei jedem Backup-Vorgang angelegten Katalogdatei, die die Auswahl und Verzeichnisstruktur der gesicherten Dateien dokumentiert. Dazu wählt Ihr die Schaltfläche *Backup-Satz-Katalog,* doppelklickt (!) auf die gewünschte Katalogdatei (die abgesehen von der Endung ".cat" den gleichen Namen wie die Konfigurationsdatei trägt) und bestätigt mit *Laden.*



10. Auswahl der wiederherzustellenden Daten

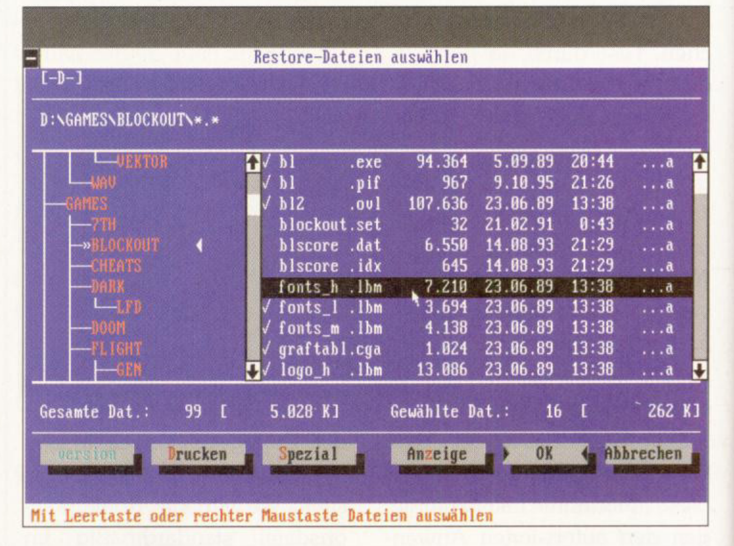
Da das Backup-Medium feststeht und als Ziel in der Regel nur die Originalbereiche in Frage kommen, bleibt im wesentlichen nur die Auswahl der wiederherzustellenden Dateien. Um alle Dateien eines bestimmten Laufwerks wiederherzustellen, doppelklickt Ihr auf das entsprechende Laufwerksymbol im Listenfeld *Restore Dateien,* worauf der Text "Alle Dat." als Bestätigung erscheint.

Für die gezielte Wiederherstellung von Verzeichnissen oder Dateien klickt Ihr auf das gewünschte Laufwerksymbol und wählt die Schaltfläche *Dateien auswählen.* Mit einem Klick der rechten Maustaste könnt Ihr wieder einzelne Verzeichnisse (linkes Fenster) beziehungsweise einzelne Dateien (rechtes Fenster) auswählen. Den Abschluß der Dateiauswahl bestätigt Ihr mit *OK.*

11. Restore-Optionen festlegen

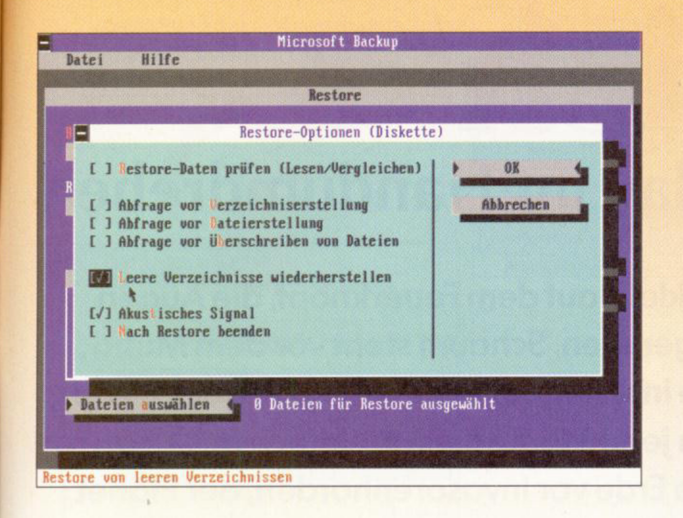
Auch für die Wiederherstellung stehen unter Optionen diverse Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Wichtig sind die drei folgenden:

Restore-Daten prüfen überprüft die fehlerfreie Übertragung, indem es die wiederhergestellten Daten mit den



Backup-Daten vergleicht. *Abfrage vor Überschreiben von Dateien* läßt den Anwender im Einzelfall entscheiden, ob namensgleiche Dateien von den Backup-Daten überschrieben werden oder nicht.

Leere Verzeichnisse wiederherstellen stellt Verzeichnisse auch wieder her, wenn sich darin zum Zeitpunkt des Backups keine Daten befunden haben. Für Programme, die mit temporären Verzeichnissen arbeiten (Windows beispielsweise), ist diese Option Pflicht.

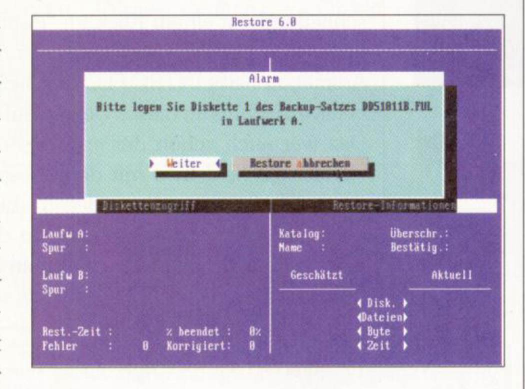


12. Restore starten

Um die Wiederherstellung der ausgewählten Daten zu starten, wählt Ihr die Schaltfläche *Restore starten*.

Das Restore von einem MS-DOS-Verzeichnis läuft nun wieder vollkommen automatisch ab. Bei der Wiederherstellung von Diskette oder Band müßt Ihr den jeweils nächsten angeforderten Datenträger einlegen und den Wechsel gegebenenfalls mit *Weiter* bestätigen. Eine Dialogbox mit der Bilanz der wiederhergestellten Daten informiert Euch über den hoffentlich gelungenen Abschluß der Aktion. ❑

rn



Jahresabo zu verschenken

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:

Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege



Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

Spiele und ich

Klik&Play im Handumdrehen

von François Lionet, dem Autor von Klik&Play
(ins Deutsche übertragen von Stefan Martin Asef)

WERKSTATT

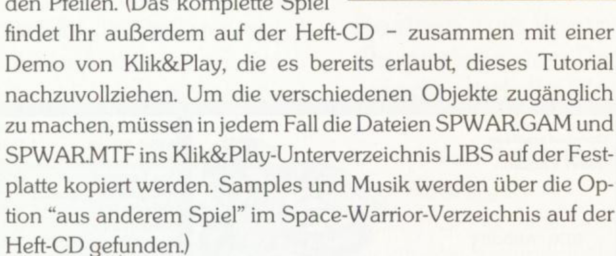
Der Daumen klebt auf dem Feuerknopf, die Augen sind weit aufgerissen, Schaum steht vor dem Mund ... – oh, ich liebe intellektuelle Spiele wie Shoot'em-Ups, in denen man jede Störung ganz einfach beseitigt. Ich beschütze die Erde vor Invasorenhorden, der Planet ist dank mir in Sicherheit. Ich bin ein HELD!



Wenn Ihr Helden sein wollt, dann ist das kein Problem. PC Spiel und Klik&Play sagen Euch, wie's geht. Alles was Ihr tun müßt: Setzt das Spiel "Space Warrior" zusammen, das wir in dieser Folge beschreiben – ein furioses Shoot'em Up, prall gefüllt mit Explosionen und jeder Menge Action. Folgt einfach den Pfeilen. (Das komplette Spiel findet Ihr außerdem auf der Heft-CD – zusammen mit einer Demo von Klik&Play, die es bereits erlaubt, dieses Tutorial nachzuvollziehen. Um die verschiedenen Objekte zugänglich zu machen, müssen in jedem Fall die Dateien SPWAR.GAM und SPWAR.MTF ins Klik&Play-Unterverzeichnis LIBS auf der Festplatte kopiert werden. Samples und Musik werden über die Option "aus anderem Spiel" im Space-Warrior-Verzeichnis auf der Heft-CD gefunden.)

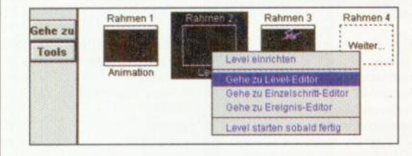
Los geht's wie immer, indem Ihr Klik&Play startet und Euch dann für die Option *Ein Spiel neu erstellen* entscheidet. Dann fangen wir mit dem Einfachsten an: mit Titel und Abspann für das Spiel. Den notwendigen Befehl *Eine Animation zum Spiel hinzufügen* findet Ihr in der *Tools*-Leiste. Setzt das Animationssymbol anschließend mit einem Klick im "Rahmen 1" ab, dann öffnet sich ein Dateiauswahlfenster. Die gewünschte Animation heißt INTRO.FLC und befindet sich im Arbeitsverzeichnis für diesen Beitrag auf unserer Heft-CD. Das war auch schon der erste Schritt: eine Intro im Handumdrehen! Und mit dem Abspann (END.FLC), den Ihr hinter dem neuen Level in den gestrichelten "Rahmen 3" einfügt, geht's genauso schnell.





Klickt nun auf den leeren "Rahmen 2", und wählt den Befehl *Gehe zu/Level-Editor.* Dort werdet Ihr – wenn Ihr, wie oben angegeben, die Dateien SPWAR.GAM und SPWAR.MTF ins Klik&Play-LIBS-Verzeichnis kopiert habt – links in der Leiste der Bibliotheken auch die neue PC-Spiel-Bibliothek finden, die alle Elemente für dieses Spiel enthält. Öffnet sie mit einem Klick auf das Icon, und die enthaltenen Elemente werden in der *Level-Objekte*-Leiste am oberen Rand abgebildet. Nun könnt Ihr einen Sternenhimmel entwerfen.

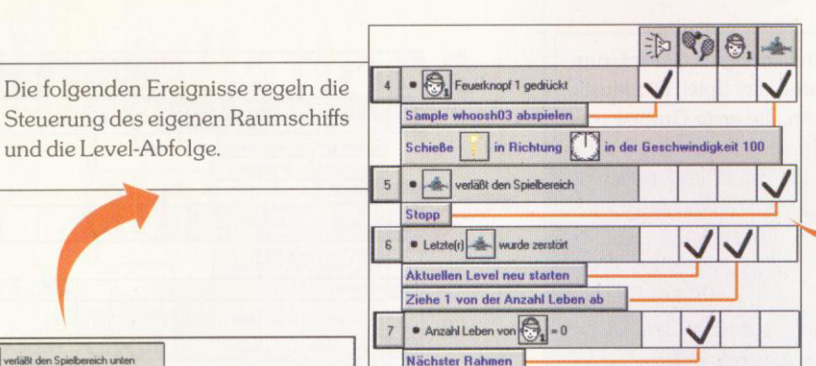




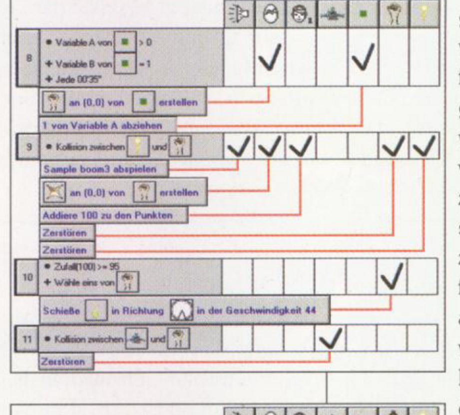
Greift Euch den "schwarzen Himmel", und plaziert ihn in der Mitte des Bildschirms. Streut nun ein paar "Sternchen" und "Eissterne" auf diesen schwarzen Hintergrund. Damit ein wenig Bewegung in die Sache kommt, gebt jetzt noch ein paar "Leuchtsterne" und "Zugsterne" hinzu. Den letzten Schliff erhält unser Weltraum mit ein oder zwei "einsamen Planeten" samt zugehörigem Trabanten.

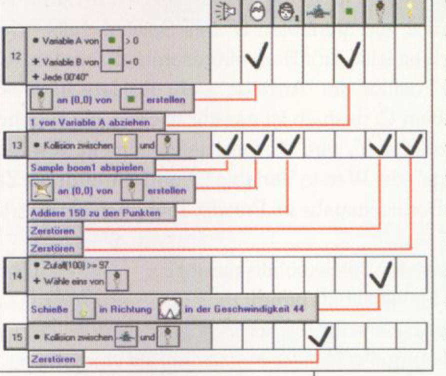
Klickt rechts auf einen der "Zugsterne", um das Menü *Bewegung verändern...* zu aktivieren. Weist dem Stern eine ziemlich langsame "Springender Ball"-Bewegung zu; als Anfangsrichtung wählt Ihr die Bewegung nach unten.

Die folgenden Ereignisse regeln die Steuerung des eigenen Raumschiffs und die Level-Abfolge.



Und nun kommen die bösen, bösen Angreifer an die Reihe. Wir machen uns einfach die veränderlichen Werte des "Erzeuger"-Objekts zunutze. "Variable B" beschreibt, welches Objekt erzeugt werden soll: eine 0 für "Alien 1", eine 1 für "Alien 2"; und "Variable A" legt die Anzahl der Objekte fest. Das ist das Prinzip hinter der ersten Ereignis-Anweisung. Die folgenden beschreiben, was passiert, wenn ein Schuß des Spielerschiffs ("Der Gute") mit einem der feindlichen Objekte kollidiert. Wie man sieht, gibt's jedesmal einen Bonus, wenn ein gegnerisches Schiff zerstört wird. Aber auch die Aliens dürfen feuern. Für diesen Zweck generieren wir einen Zufallswert zwischen 0 und 100 und vergleichen ihn mit einem ziemlich hohen Zielwert (in diesem Fall 97). Wenn die Zufallszahl höher ist als der Zielwert, feuern die Aliens einen Schuß ab. Es muß nur noch festgelegt werden, welches Schiff schießt: Das passiert einfach mit der Bedingung *Wähle* [Objekt] *zufällig* im Kontextmenü des jeweils gewählten Objekts. (Achtung! Im "Formel"-Editor ist das "Spezial"-Objekt der Zufallsgenerator.) Die letzte Anweisung sorgt für die Zerstörung des Spielerschiffs bei der Kollision mit einem Alienraumer. In der gleichen Weise behandelt die nächste Gruppe von Anweisungen die Ereignisse rund um "Alien 2".

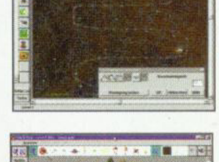




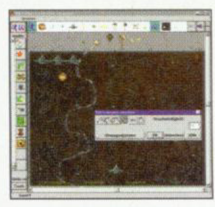
Wie war das? Wir wollten Bewegung in den Sternenhimmel bringen. Also sorgen wir als erstes dafür, daß die "Leuchtsterne", "Zugsterne" sowie der einsame Planet, sobald sie am unteren Bildrand verschwinden, am oberen wieder auftauchen (*Neue Bedingung*, Objekt mit Rechtsklick wählen, *Position/Test-Position von .../Nach unten verlassen*, Objektfeld mit Rechtsklick wählen, *Bewegung/Spielbereich einhüllen*).

Die Bühne ist bereit; nun zum Ereignis-Editor. Die erste Aufgabe besteht darin, alle Standardereignisse loszuwerden, die Klik&Play unter Umständen schon automatisch erzeugt hat. (Am besten, Ihr ändert die Vorgaben unter *Bearbeiten/Programmeinstellungen*, indem Ihr die Option *Standard-Ereignisse für neue Objekte erstellen* ausschaltet. Im Rahmen unserer Beiträge ist es eher störend, wenn Klik&Play stets automatisch Ereignisse zuweist.)

Zum guten Schluß werden der "Erzeuger", die Gegner "Alien1" und Alien 2" sowie der "Bonus" plaziert: Weil die Objekte – wie auf den Bildern zu sehen ist – bereits mit vorgegebenen Bewegungsmustern versehen sind, sollte man dabei äußerst genau vorgehen. Keine schlechte Idee ist es, auch die "Projektile" außerhalb der eigentlichen Spielfläche zu plazieren. Wenn sie später im Ereignis-Editor gebraucht werden, sind sie auf diese Weise leichter zu erreichen.

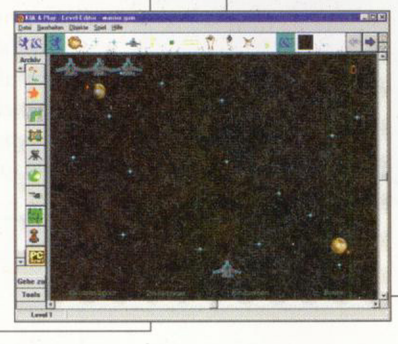


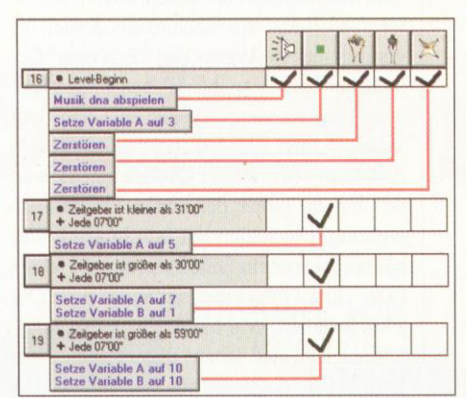






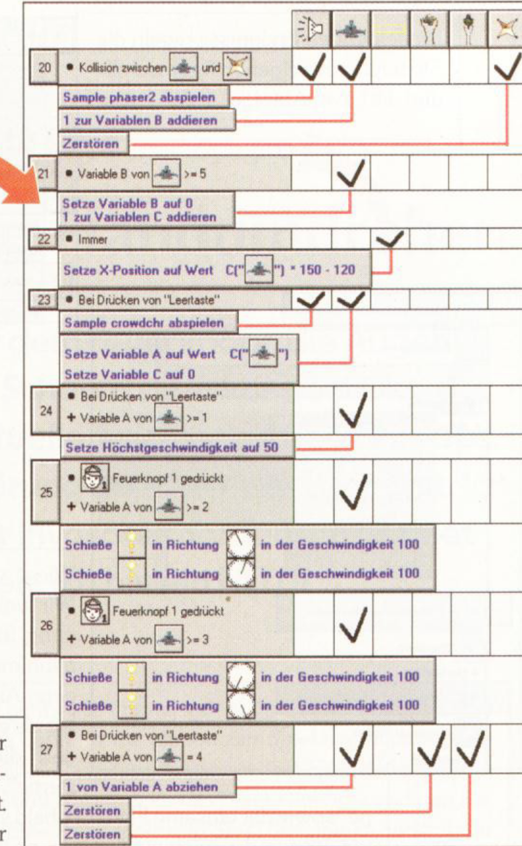
Weiter geht's mit der Bonus-Anzeige. Nehmt die vier Texte "Geschwindigkeit", "Dreifachfeuer", "Rundumfeuer" und "Bombe" aus der Objektleiste, und plaziert sie in regelmäßigen Abständen am unteren Bildschirmrand. Die "Anzeige" wird anschließend unten links neben der Spielfläche untergebracht. Nun fehlen noch die "Punktestand"-Anzeige – sie gehört in die rechte obere Ecke der Spielfläche – und die Anzeige für die "Leben" links oben. (Es ist übrigens ganz einfach, ein neues Bild für eine "Leben"-Anzeige einzufangen: Rechtsklick auf das Objekt, *Leben bearbeiten...* und dann *Anzeige als/Wähle Bild von Objekt*.) Das Spielerschiff "Der Gute" kommt unten in die Mitte.





Das erste Ereignis dieser Gruppe startet das Spiel: Die Musik setzt ein, die erste Gruppe von Feindraumschiffen wird ins Spiel geschickt (indem Variable A entsprechend eingestellt wird). Vorher werden Aliens sowie Boni zerstört, die vielleicht im Level-Editor versehentlich auf der Spielfläche plaziert worden sind.

Eine Gruppe von Aliens ist nicht genug! Mit Hilfe der Zeituhr sorgt man für etwas mehr Herausforderung. Das Spiel wird in drei Phasen unterteilt: In den ersten 30 Sekunden werden alle sieben Sekunden Fünfergruppen mit Angreifern der Sorte "Alien 1" erzeugt, danach Siebenerpulks "Alien 2" und schließlich Zehnergruppen. (Achtung! Hier empfehle ich Eingriffe, um mit anderen Bedingungen oder Angreifermengen zusätzliches Leben ins Spiel zu bringen.)



Nun geht's darum, mit Hilfe der Boni das Spielerraumschiff aufzuwerten. Dafür müssen wir uns erst einmal um den Fortschritt der "Anzeige" auf dem Bildschirm kümmern. Für jeden eingesammelten Bonusstern wird 1 zur "Variablen B" des Spielerschiffs ("Der Gute") addiert. Wenn dieser Wert größer als 5 ist (also fünf Boni eingesammelt wurden), wird der Wert der Variablen C um 1 erhöht. (Die Position der "Anzeige" steht übrigens in direktem Zusammenhang mit dem Wert der Variablen C; deshalb ist es sehr wichtig, die zugehörigen Texte exakt zu plazieren.) Um schließlich im Spiel einen Bonusvorteil "einzukaufen", wird die Leertaste gedrückt. Wenn das passiert, erhält die Variable A des Spielerschiffs den aktuellen Wert der "Anzeige" (der Wert in Variable C), und alle anderen Zähler werden auf 0 zurückgesetzt.

Bereits jetzt funktioniert die Bonusausgabe im Prinzip, aber noch hat man im Spiel wenig davon. Das wird in den nächsten Anweisungen anders:

Bonus 1: Die Geschwindigkeit des Spielerschiffs nimmt zu.
Bonus 2: Die Feuerkraft des Spielerschiffs nimmt zu.
Bonus 3: Das Feuerkraft des Spielerschiffs wird weiter gesteigert.
Bonus 4: Alle augenblicklich angreifenden Aliens werden auf einmal zerstört.

28 • Kollision zwischen und
Sample pop3 abspielen
Zerstören
Zerstören
29 • Kollision zwischen und
Sample ngh abspielen
Ziehe 20 von den Punkten ab
1 von Variable A abziehen
Zerstören

Noch müssen einige Kollisionen geregelt werden. Die erste Anweisung in diesem Block sorgt dafür, daß Alien-Projektile zerstört werden können. Die zweite macht alles ein ganz klein wenig schwieriger für den Spieler: wird sein Schiff getroffen, gibt's Punktverluste ...



Jetzt kann eigentlich gespielt werden, doch Spiele dieser Art sollten im Grunde noch ein bißchen weiter ausgebaut werden. Dafür habt Ihr aber bestimmt selbst genug Ideen. Ich zum Beispiel würde an folgendes denken:

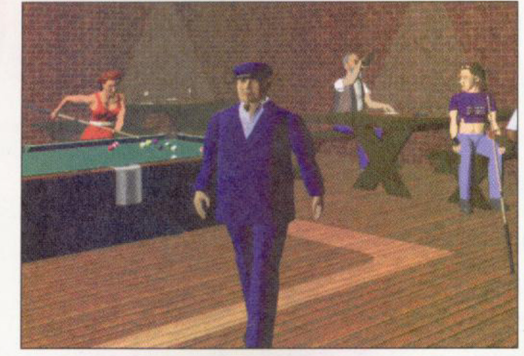
- zusätzliche Angriffswellen weiterer Aliens;
- weitere Extras (Leben, Punkte, Spezialfeuer usw.);
- ein Schlußlevel mit Endgegner (ein richtig dicker, der nicht so leicht zu kriegen ist);
- jede Menge weiterer Levels aus den Bausteinen, die Klik&Play sonst noch bietet.

Champion

Mit Pool Champion hat sich Mindscape ein gut zu spielendes Billard-Game geleistet, das auch nach Monaten noch Spaß machen wird. Der Adventure-Modus ist eine gelungene Mischung aus Rollenspiel und Karriere-Training. Das Spiel bietet sich für ein schnelles Match in der Mittagspause genauso an, wie für eine lange Billard-Nacht. Zwar ist es immer noch nicht das A und O dessen, was möglich ist, aber immerhin zur Zeit das Beste auf dem Markt.

Marcus

In der Draufsicht werden Kugeln und Stoßrichtung bestimmt



Gerenderte Hintergründe schaffen Atmosphäre



In der 3D-Ansicht kann man Stoßkraft, Effet und Spin angeben

POOL CHAMPION

Winkelzüge

Fast jeder namhafte Hersteller hat sich bereits an einer Billard-Simulation versucht. Den Großteil davon konnte man getrost in die Tonne treten, und nur der kleinere Teil war brauchbar. Jetzt steht eine neue Sim in den Läden. PC Spiel hat sie unter die Lupe genommen.

Pool Champion heißt das Konkurrenzprodukt von Mindscape für den Billard-Bereich, das von der Installation her einen guten Eindruck macht. Unter Win 95 läuft die Installation fast von selbst.

Herausragendes Merkmal im Spiel ist die eingebaute Adventure-Funktion, die neben den üblichen Spielfunktionen für Dauermotivation sorgt. Dort kann sich der Spieler nämlich vom Frischling zum Champion in Las Vegas hochspielen. Mit Wetteinnahmen kann er sich Trainingsstunden und einen eigenen Queue leisten. Beides steigert seine Werte im Spiel. Die sind, wie auch die Spielstatistik, ständig abrufbar. Die Gegner, mit denen es der Spieler zu tun bekommt, sind unterschiedlich stark und haben alle ihre ganz persönlichen Stärken und Schwächen. Grafisch hat man sich bei den Zwischensequenzen keine große Mühe gegeben, aber das ist verzeihlich, zumal die Zwischensequenzen nicht spielentscheidend sind.

Viel wichtiger ist da das Geschehen am Tisch. Sechs Pool-Varianten stehen zur Auswahl: 8-Ball, 9-Ball, 10-Ball, 15-Ball, 14.1 Continuous und Rotation.

Jeder Stoß läuft in zwei Teilen ab. Im ersten Teil sieht der Spieler den Tisch aus der Vogelperspektive. Dort wählt er aus, welchen Ball er in welche Tasche versenken will, und legt die Stoßrichtung fest. Nützliches Tool dabei ist die Vektorlinie, die bis zu einem bestimmten Punkt die Laufrichtung der Bälle anzeigt. Ist das geklärt, wechselt die Ansicht in die dreidimensionale Einstellung. Jetzt werden Schlagstärke, Effet und Spin festgelegt. Ähnlich wie bei diversen Golfgames werden nun per Mausklicks die Schlagstärke und die Genauigkeit des Stoßes festgelegt.

Optisch ist das Game zwar eher Hausmannskost, aber technisch ist es einwandfrei. Zahlreiche Optionen können ausgewählt werden. Wer sich im Adventure-Modus nicht besonders wohl fühlt, kann auch ein schnelles Tournament oder einfach ein paar freie Spiele starten. Der Lerneffekt für die richtige Show am echten Tisch ist ausgesprochen hoch. Das einzige, was fehlt, ist die Möglichkeit, Jump-Shots zu realisieren. Ansonsten ist alles da, was zu einer lockeren Pool-Runde am Computer gehört. ❑

cus

Der Gegner wartet auf Vorschläge



Pool Champion

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik · Sound · Komfort

Was uns auffiel:
+ nettes Adventure-Feature
+ realistisches Ballverhalten
+ gute künstliche Intelligenz der Gegner
– schwache Zwischenanimationen

Hersteller: Mindscape · Preis: 100 DM

TORIN'S PASSAGE

Geheimnisvolle Unterw



Zeichentrick in Reinkultur – das ist der erste Eindruck, den Sierras neuestes Adventure hinterläßt. Und so dramatisch die Geschichte beginnt, so witzig und spannend geht sie dann auch weiter.

SPIELFELD

Was macht man als netter Durchschnittsmensch, wenn Mama und Papa vor den eigenen Augen von einer bösen Hexe entführt werden? Klar, man macht sich auf die Socken, um sie zu befreien, selbst wenn das Unternehmen in die Unterwelt führen sollte. Wenn man allerdings



Zwei Olympia-Meister im Kunstschleimen für Paare





Königin Di, charmant, charmant

wie der Bauernbursche Torin auf dem Planeten Strata wohnt, ist diese Unterwelt doch etwas anders, als man sich das hier so gemeinhin vorstellt. Es gibt nämlich keine Unterwelt, sondern gleich mehrere UnterweltEN! Und ab die Post!

Von wegen, ab die Post – so schnell geht das auch auf Strata nicht. Erst einmal muß der Zugang nach unten freigekocht werden, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn bevor der Wächter zur Unterwelt seinen Posten räumt, will er von Torin leckere Schneghetti Moosonara serviert bekommen. Was das ist? Na, Spezialschnecken mit Moos natürlich. Auf geht's daher zur fröhlichen Koffeinschneckenjagd. Ohne Hilfe von zwei Kunstschleimolympioniken und Torins Freund, dem Gestaltwandlerhund (?) Boogle wäre da allerdings nicht viel auszurichten.

Ihr merkt schon, so ganz bierernst geht es bei diesem für die ganze Familie konzipierten Abenteuer nicht zu. Kein Wunder, schließlich durfte hier Leisure Suit Larrys Vater Al Lowe seinem abgedrehten Humor mal in einer ganz anderen Richtung freien Lauf lassen. Und so wird man bei Torin's Passage unter anderem mit übelgelaunten zweiköpfigen Geiern, rosa Wilhelm-Tell-Kaninchen, Chamäleonseidenraupen, sangesfreudigen sächselnden Pygmäen und kompliziertesten Steinkanonenkugelproduktionsmaschinen konfrontiert.



Wir waschen alles – von Klamotten bis zu Kacheln



Chaos im Harem, schickt nur mal Be

Das ganze findet auf den fünf ineinander verschachtelten Welten von Strata statt, wobei sich jede Schale in puncto Einwohner und Landschaft total von allen anderen unterscheidet. Gemeinsam ist ihnen nur eines: Sie alle sind durch (nicht immer ganz leicht zu erreichende) Phänokristalle miteinander verbunden, durch die mutige Weltreisende mal mehr, mal weniger unsanft um jeweils eine Schale weitertransportiert werden.

Die Rätselkost ist von sehr unterschiedlicher Natur. Zum einen wollen natürlich alle Leute, die Torin helfen sollen, erst einmal selbst einen Wunsch erfüllt haben. Der blinde Zauberer braucht beispielsweise einen neuen Trick, bevor er sein Zauberbuch mit der Bemerkung



Kein Königreich, aber eine Kachel für ein weiches Sitzkissen



Begeisterung (I)

Soviel Spaß hab ich schon seit ewigen Zeiten nicht mehr bei einem Adventure gehabt. Der irre Zeichentrick und die originellen Charaktere suchen wirklich ihresgleichen in der Computerspielszene, und die Puzzles sind so abwechslungsreich, daß es schwerfällt, eine Pause einzulegen. Gäbe es doch bloß mehr solcher Spiele (oder vielleicht lieber doch nicht, sonst käme man zu nix anderem mehr)!

Antje

welten

Ein Fest für abstrakte Kachelkünstler, die gern Gesichter kreieren

Frau Pflanze geigt uns die Meinung

rausrückt, er würde heutzutage sowieso nicht mehr soviel lesen; die Pygmäen wollen von einem Riesen befreit werden, der sich als Torins große Liebe entpuppt; ein gequälter Philosoph braucht ein weiches Sitzkissen statt seiner harten Sitzkachel. Andererseits kommt aber auch die Kombinationsfähigkeit nicht zu kurz, denn es müssen Kristalle so plaziert werden, daß ein Lichtstrahl in die richtige Richtung geleitet wird, aus neun Kacheln muß ein Gesicht geformt, Sänger so ausgerichtet werden, daß sie auf- und absteigende Akkorde singen, und was dergleichen Knobeleien mehr sind.

Langweilig wird das wunderschön animierte, mit edlem Parallax-Scrolling verschönte und von Abwechslung nur so strotzende Adventure außerdem schon deshalb nicht, weil die Charaktere mit einfach genialen Sprechern ausgestattet wurden (Untertitel können zugeschaltet werden): Die beiden für das Kunstschleimen der Paare bei der Grabenolympiade trainierenden Weinbergschnecken etwa sprechen Ruhrpottplatt und Wienerisch, Rudi-Carrell-Holländisch umrahmt die Soap-Opera, in die Torin reinplatzt ("Eine schrecklich nette Familie" läßt schön grüßen), und die Hausfrau dort spricht trotz Kippe im Mundwinkel astreinen Hamburger Dialekt. Ein dickes Lob deshalb an dieser Stelle: Was die Sprachausgabe angeht, hat sich **Torin's Passage** absolut mühelos den ersten Platz unter allen bisher übersetzten Computergames erobert!

Begeisterung (II)

Hollywoods Branchenblätter wissen zu berichten, daß immer wieder Trickfilmzeichner abgeworben werden. Jetzt wissen wir auch warum: Sierra heuert die Jungs an, um seine neuen Software-Projekte zu realisieren. Schon mit dem letzten Teil der King's-Quest-Saga wurden so grafisch neue Maßstäbe gesetzt. Daß dies kein Zufallstreffer war, zeigen jetzt die monstermäßig guten Animationen von Torin's Passage. Dazu kommt eine Synchronisation, die jedem Kinofilm zur Ehre gereichen würde, sowie Musik und Sound-FX, die daraus ein echtes Multimedia-Ereignis für die ganze Familie machen.

Heiner

Sierra klotzt ran

Brandheiß aus berufenem Sierra-Munde: King's Quest 8 ist bereits in Arbeit und soll schon in diesem Sommer mit noch besserer Grafik und noch aufwendigerer Story die Computer stürmen.

Das ist jedoch noch lange nicht alles. Optisch wird mindestens genausoviel geboten wie akustisch. Die Animationen wirken nicht im entferntesten so zuckergußmäßig und gewollt niedlich wie bei *King's Quest 7*, sondern glänzen durch ihre Natürlichkeit und ihren Detailreichtum. Alles paßt einfach perfekt zusammen, bis hin zum recht überraschenden Schluß. Mit Torin's Passage hat Sierra einmal mehr ein Programm mit Schmackes unter die besten fünf Games der Welt katapultiert. ❑

ah

SPIELFELD

Lycentia in ihrer Hexenküche – jetzt wird gezaubert, daß die Schwarte kracht!







Wir warten auf die Kanonenkugel



So einen Chor in die richtige Reihenfolge zu bringen, kostet Schweiß und klingt köstlich

Die eigene Infrastruktur steht

This Means War

Microprose war in vergangener Zeit immer der große Vorleger in Sachen Strategie. Mit THIS MEANS WAR will man verlorenen Boden gutmachen, denn Erfolgstitel wie Warcraft und Command&Conquer zeigen, daß auch andere Companys was auf der Pfanne haben.

Kriegserklärung

Die Vorgeschichte von **This Means War** beginnt in unseren Tagen. Durch einen geschickten finanziellen Schachzug gelingt es der Konkurrenz, die gewaltige Software-Company Microfirm in den Ruin und ihren megalomanischen Boß in den Wahnsinn zu treiben. Der gefeuerte Firmenchef rächt sich, indem er das erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten schreibt.

"Snark Hunter", so heißt das Megagame, ist dermaßen fesselnd, daß es innerhalb kürzester Zeit in jedem Netz der Erde gespielt wird. Nach wenigen Monaten zeigt das Programm jedoch sein wahres Gesicht: Es war ein Virus eingebaut, der mit einem Schlag alle Computer der Erde zerstört. Durch diesen globalen Absturz bricht die komplette Wirtschaft der Welt zusammen, und das Chaos regiert. Der Spieler setzt in diesem Szenario ein paar Jahre nach dem heimtückischen Attentat ein. Die großen Zentren der Zivilisation sind nur noch rauchende Trümmerhaufen, und einige wenige radikale politische Führer ringen um die Weltherrschaft. Der Spieler wird von den Resten der Erdregierung einer Eingreiftruppe zugeteilt und soll die Diktatoren bekämpfen.



Crocodile Ghandi am Boden zerstört



Radikalschlag auf die gegnerischen Ressourcen

Lob und Tadel

Die Kartenansicht macht einen sehr guten Eindruck und berücksichtigt auch Höhenstufen. Ebenfalls gelungen sind die Animationen von Truppe und Gebäuden. So richtig daneben ist dagegen das Frontend, das die Vorgeschichte erzählt und in die einzelnen Missionen überleitet. Dermaßen unglaubwürdige Militärführer hat man noch nie in einer Videosequenz gesehen! Also ehrlich, Microprose, die Typen aus der Mentoswerbung hätten eine bessere Figur gemacht. Ausschlaggebend ist jedoch das Gameplay, und das ist durchaus akzeptabel, zumal das Game unter Windows bzw. Win '95 läuft. *Tom*

Make Sim, not War

Nun gilt es, selbst eine Infrastruktur aufzubauen. Dies geschieht bei TMW in Echtzeit, wie man es von modernen Strategie-Sims erwartet. Das Schlachtfeld wird in einer Top-Down-Perspektive gezeigt. Man kann nur diejenigen Kartenausschnitte einsehen, die unter eigener Kontrolle stehen. Mit Aufziehrahmen und wenigen Menüs läßt sich die komplette Steuerung der Truppe erledigen. Neben Kampf- und Aufklärungseinsätzen ist der Lagerbau ein Schwerpunkt des Spiels. Zunächst müssen Zeltdörfer eingerichtet werden, die die Bevölkerung aufnehmen können. Ist dann auch die Nahrungsversorgung durch Farmen abgedeckt, kommen bald die ersten Siedler und fangen an, die Zeltstadt zu beleben.

Hat man eine ausreichend große Bevölkerungsanzahl beisammen, geht es an das Errichten von Fabriken und Energieversorgungsanlagen sowie das Rekrutieren von Soldaten und Ingenieuren. Mit ihrer Hilfe kann man die Stadt weiter ausbauen, neue Waffen entwickeln und so weiter.

TMW lebt von der Vielzahl der Gebäude, die man errichten kann. Während die reine Schlacht-Action im Gegensatz zu der Konkurrenz eher schlecht wegkommt, ist der Simulationsteil um so ausgefeilter. Ein gelungener Gag sind zum Beispiel die Spione, die das Lager der Gegenseite ausspähen oder sich in den Rücken der Feinde schleichen können und Positionen der gegnerischen Anlagen an die Luftstreitkräfte übermitteln.

This Means War hebt sich von den eingangs erwähnten Konkurrenzprodukten durch mehr strategische Spieltiefe ab. Hier geht es nicht so sehr darum, die eigenen Truppen möglichst schnell umzuorganisieren und dem Gegner durch Online-Taktik in die Suppe zu spucken, sondern es ist eher die langfristige Planung gefragt. ❑

tom



DER SEELENTURM

Seelen für Chaybore



Es grünt so grün, wenn Drachen blüh'n

Was macht ein Oberdämon im Mittelalter, wenn er ein Energieversorgungsproblem hat? Da Kraftwerke und Batterien noch nicht erfunden sind, zapft er einfach die Seelen unschuldiger Opfer an.

Eine Seele von Turm

Natürlich sind auch die üblichen RPG-Features wie automatischer Kartenzeichner, Heldenanziehpuppe und verschiedene Waffensysteme vorhanden. Der Seelenturm lebt jedoch von den vielen kleinen Details, die schon fast als Minispiele im Spiel bezeichnet werden können. Mir hat's prima gefallen.

Tom

Die Maschinen des Dämons Baalhatrock laufen nicht mit Luft. In einer Zeit, in der der Strom nicht einfach aus der Steckdose kommt, suchen auch die dunklen Mächte verzweifelt nach alternativen Energiequellen. Fündig wurde der ökonomisch denkende Dämon in den Seelen der Bevölkerung des Landes Chaybore. Mit einer Festung voller Maschinen werden die Seelen entzogen und in Nydus-Kristallen zwischengespeichert.

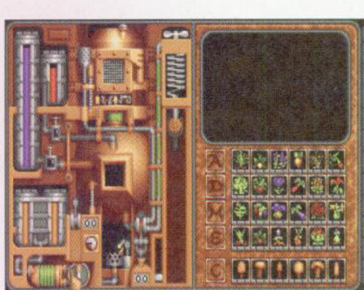
Die Feste Izlar wird daher von der Landbevölkerung nur **Der Seelenturm** genannt, jener Turm, der gleichzeitig das Portal in die Dämonendimension darstellt. Den Menschen ist er natürlich ein Dorn im Auge, nur findet sich niemand, der bereit wäre, Baalhatrock das Handwerk zu legen. Wirklich niemand?

Immerhin gibt es eine alte Prophezeiung, derzufolge ein wagemutiger Held im Alleingang den kompletten Seelenturm aufräumt, die Maschinen zerstört, die Seelen befreit und das Portal wieder verschließt, nachdem er Baalhatrock die Hörner gerichtet hat. Die Beschreibung des mysteriösen Retters stimmt ziemlich exakt mit dem jungen Treeac überein, und wie es der Zufall so will, übernimmt der Spieler die Steuerung des ambitionierten Helden.

Tower-Power

Das Spielgeschehen beim Seelenturm findet in einer isometrischen Umgebung statt. Held Treeac findet sich im Erdgeschoß des Seelenturms wieder und muß sich seinen Weg durch insgesamt sieben Stockwerke bahnen, bevor er endlich dem Oberwatz in die Suppe spucken kann. Samt festem Siegeswillen bringt der Held einen gut gepackten Rucksack mit, der allerlei Utensilien birgt. Wie er in den Besitz des Rucksacks gekommen ist und wie es ihn in den Seelenturm verschlagen hat, erfährt man übrigens aus einem mitgelieferten 100seitigen Roman.

Neben bekannten Rollenspielelementen im Spiel ("Erforsche die Burg!", Löse ein paar Rätsel!", "Töte die Monster!") sind es vor allem die "selbstverständlichen" Kleinigkeiten, die dem Game seinen Reiz geben. Zum Beispiel ist das Knacken alter Schlösser nicht so einfach, wie es uns die bisherigen Rollenspiele weismachen wollen. Mit einem Dietrichsortiment, Fingerspitzengefühl und einem Ohr am Schließmechanismus muß jedes einzelne Schloß, für das kein Schlüssel zu finden ist, in Handarbeit aufgefriemelt werden.



Das tragbare Heldenlabor sollte jeder ordentliche Spieler in der Tasche haben

Statt der üblichen Zaubertränke führt der Held ein Kräuterbuch und einen kleinen, voll animierten Chemiekasten mit sich herum, in dem Zaubermittel und Heiltränke synthetisiert werden können. Ist der Held arg verletzt, werden die Wunden in Rambo-Manier mit Zwirn und Nadel geflickt.

Besonders gagig ist der Savegame-Wächter, der die Zwischenspeicher-Option nur dann freigibt, wenn man ihn laufend mit irgendwelchen Fundgegenständen füttert. ❑

tom

Kein Grund, in der Schmollecke zu stehen

Der Seelenturm

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ viele neue Ideen
+ umfangreiche Backgroundstory

Hersteller: Black Legend Preis: 100 DM

WETTBEWERB

IndyCar Racing II

1. Wer gewann 1995 die Indycar-Rennserie?

2. Welches ist das prestigeträchtigste Rennen der Serie?

3. In welchem amerikanischen Bundesstaat befindet sich der Renntrack Laguna Seca?

Einsendeschluß ist der 16. 02. '96, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der Firma Virgin sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Allen anderen wünschen wir viel Glück beim Knobeln und Gewinnen.

Mit der Fortsetzung zum Autorenn-Knüller Indycar Racing haben die Entwickler bei Papyrus noch einmal kräftig zugelegt und wieder eine erstklassige Simulation geschaffen. Erstklassig sind aber auch die Preise, die Distributor Virgin und die PC Spiel anläßlich der Neuvorstellung des Programms verlosen:

1. Preis: ein Multimedia-PC

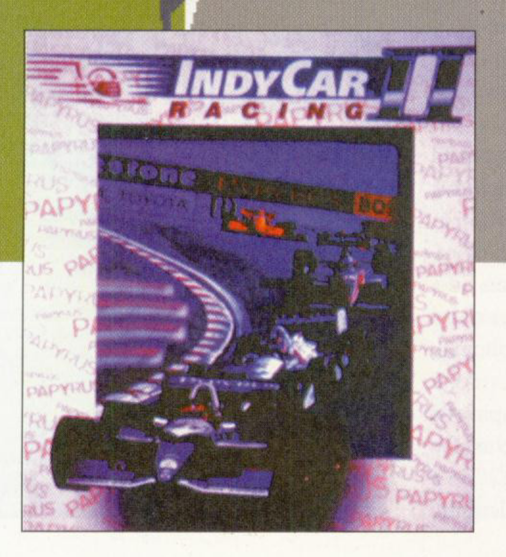
2.-7. Preis: je eine Version Indycar Racing 2

Einfach so gibt's diese tollen Preise natürlich nicht. Ihr sollt die nebenstehenden drei Fragen richtig beantworten.

Falls Ihr nicht alle Fragen aus dem Stegreif beantworten könnt, hier ein kleiner Tip: Die eine oder andere Information läßt sich in diesem Heft finden ...
So, jetzt nur noch die Antworten auf eine Postkarte schreiben und ab die Post an:



PC Spiel
"Indycar Racing"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege





Hallo Leute!

Zuerst ein Kompliment an Euch: Ihr seid toll! Weil Ihr uns Monat für Monat fleißig Briefe schreibt. So wollen wir das sehen! Und damit wir im nächsten Monat an dieser Stelle wieder ein Extralob verteilen dürfen, setzt Euch am besten sofort hin und schreibt an folgende Adresse:

PC Spiel
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Eure PC-Spiel-Redaktion

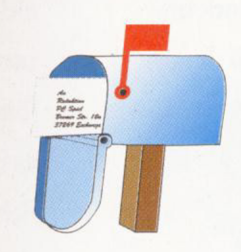
Tüpfelchen auf dem i

Ich freute mich insgesamt immer wieder drei Monate neu auf den neuen Wertungskasten, denn dieser wäre das Tüpfelchen auf dem i Eurer Zeitschrift gewesen! Ich hatte die Hoffnung inzwischen schon aufgegeben, daß ein neuer Wertungskasten erscheint, aber dennoch entschloß ich mich, mich noch einmal einer Schreiorgie zu unterziehen und kaufte die PC Spiel 12/95. Doch was ich da sah, war genau das Gegenteil der obengenannten Orgie, sondern diesmal ein Freu-Heul-Akkord. Der Wertungskasten ist einfach toll.

Ha, ha, aber ich habe natürlich wieder mal was zu meckern: Ist es eigentlich so schwer, fünf Punkte auseinanderzuhalten? Denn *Crusader – No Remorse* und *Albion* haben von Euch im Spielfeld drei Punkte Wertung bekommen, aber im "Auf einen Blick" sind es plötzlich vier!? Habt Ihr Euch etwa so strikt geweigert, den Wertungskasten zu ändern, weil Ihr eine Drei nicht von einer Vier unterscheiden könnt?

Jay Jethwa, Göttingen

Was lange währt, wird endlich gut – oder fast: Beim Zusammenstellen des Wertungskastens mit einer neuen Heimwerkerausrüstung aus dem Baumarkt um die Ecke ist uns leider nicht aufgefallen, daß ein paar der nagelneuen LEDs für die Punkteleisten defekt waren, so daß bei Albion und Crusader an wichtiger Stelle tatsächlich jeweils ein Punkt zu fehlen scheint. Schon in der Ausgabe 1/96 haben wir auf diesen Fehler hingewiesen, und mittlerweile werden die Dioden gründlich gecheckt, bevor wir sie in die Wertungskästen einbauen.

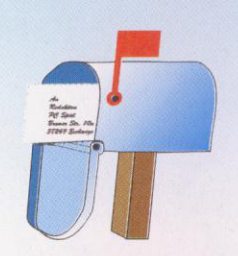


Schutzverletzung

Ich habe Probleme mit dem neuen Windows-Menü. Ich habe das Menü von der PC-Spiel-CD 9/95 mit der SETUP.EXE (maximal) installiert. Ich habe danach das Menü mit der PC-Spiel-CD 9/95 geöffnet. Alles ging glatt. Doch wenn ich zum Beispiel die PC-Spiel-CD 10/95 einlege und dann das Menü starte, gibt es eine allgemeine Schutzverletzung von MVIEWER2.exe im Modul VGA.DRV an Adresse 0009:1470.

Jörg Thurnbacher, Nienburg

Das Problem sollte sich ganz einfach lösen lassen: Durch technische Änderungen verändern sich die Dateien, die für das Ausführen des Windows-Menüs benötigt werden, zum Teil von Ausgabe zu Ausgabe. Es empfiehlt sich, die Datei SETUP.EXE jedesmal zu starten; wenn bereits vorher eine Installation einer PC-Spiel-CD vorgenommen wurde, reicht hier die Option "Minimal" aus. Danach sollte sich das Windows-Menü problemlos starten lassen.



Shareware-Programmierer

Ihrem Bericht über das begabte Programmiererteam Virtual Technologies kann ich nur begrenzt zustimmen. Sie schreiben: "... Einen Schwerpunkt legt man bei Virtual Technologies auf die Wiederauflage klassischer Spielehits, die es bisher noch nicht auf dem PC gibt ..." Sie führen als Beispiele die beiden Games *Bomber Boy* und *Pang!* an. Nun ist es aber so, daß ich beide Spiele schon seit ca. zwei Jahren in meiner Diskettenbox liegen habe. *Pang!* heißt auch auf dem PC so, und es wurde von irgendeiner japanischen Firma und der Firma Amwa Computer konvertiert. Und was *Bomber Boy* angeht: Wer bitte kennt denn *Dynablaster* (Hudson Soft) nicht?!? Es ist nahezu eine 1:1-Konvertierung und wurde zu den besten 100 Spielen 1993 gezählt (von der Zeitschrift XXX, die sich nicht gerade geringer Beliebtheit erfreut).

So, das mußte raus! Abschließend noch ein Kompliment für Ihre Zeitschrift, ich bin begeistert. Vor allem der Beitrag über das NASCAR Racing Track Pack (9/95) hat mir gefallen, da jede Strecke vorgestellt und nicht wie in anderen Magazinen darüber geätzt wurde: "... schon fast nur wieder Ovale, keine Neuerungen, bla, bla". Ich zähle mich nämlich zu den Menschen, die im NASCAR- (oder Stockcar-)Sport kein ödes Im-Kreis-Fahren sehen. Ich hoffe, weiterhin so viele Demos auf der CD zu finden, denn ich bin ein passionierter Demo-Sammler (derzeit 265 Stück).

David Mariacher, Österreich

Stimmt, es hat diese Spiele tatsächlich schon mal in einer PC-Variante gegeben, damals, als eine CGA-Karte noch State of the Art war. Dummerweise waren Hobby-PC-Besitzer zu dieser Zeit noch sehr selten, und Spielesoftware hat sich nur in minimalen Stückzahlen verkauft. Heutzutage hat z. B. ein Original-Dynablaster echten Sammlerwert. Da der Kultfaktor dieses Spiels in der Nähe von Tetris oder Shanghai einzuordnen ist, von denen zig Sharewareklone existieren, wurde es doch mal Zeit für eine neue Umsetzung, oder nicht?

Wer schützt wen?

Stefan, ich lese Deinen Artikel (PC Spiel 1/96, S. 7) und beginne zu denken. Wer maßt sich eigentlich an, uns zu sagen, was wir spielen dürfen und was nicht? "Indizierung" heißt das Schlagwort. Die BPjS wäre eine interessante Organisation, wenn sie sich auf das konzentrieren würde, was wichtig ist. Altersbeschränkungen sind in Ordnung, da Kinder mit manchen Spielen wirklich nicht konfrontiert werden sollten. Aber die BPjS sollte sich mal vor Augen führen, daß ein Computerspiel eine fiktive Angelegenheit ist und mit der Realität überhaupt nichts zu tun hat. Darum ja auch Computer-SPIEL. Wer das anders sieht, sollte vielleicht mal zum Psychater gehen.

Paul Schmidtpeter, Küppenheim

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

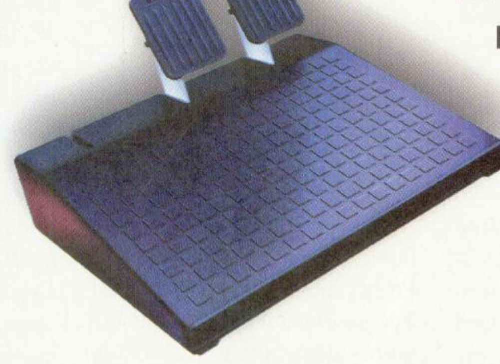
VORSCHAU



Herzlich willkommen

auf der Seite der Vorfreude! Vorfreude auf die nächste Ausgabe, für die wir wieder eine ganze Reihe toller Beiträge vorbereiten. So sitzt Marcus gerade "am Steuer" seines PC, um die Vor- und Nachteile des **Formula T2** für Euch herauszufinden.





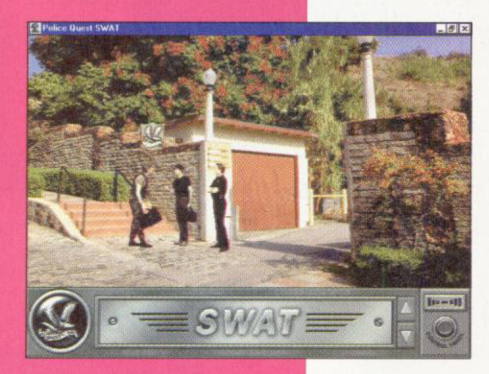
Tom war ein Flug über Mutter Erde nicht genug. Er hat sich mit **Wing Commander 4** in ferne Galaxien aufgemacht. Wenn er nicht versehentlich den Kilrathis zum Opfer fällt, wird er Euch berichten, ob das Game eine Anschaffung wert ist.



Arndt ist nur noch als kleiner schwarzer Fleck am Pixelhimmel auszumachen, denn er ist mit dem **Thunderhawk**-Hubschrauber abgehoben. Nach der hoffentlich glücklichen Landung wird er Euch mit einem ultimativen Test zur Centregold-Simulation erfreuen.



Mit leuchtenden Augen sieht man in diesen Tagen unseren Boß in der Redaktion sitzen. Stefan testet nämlich **Police Quest SWAT** und erfreut sich an den zahlreichen Videosequenzen. Effektives über den vierten Teil der Serie erfahrt Ihr ebenfalls in unserer März-Ausgabe.



Sandra hat sich in den Berg Eurer Postkarten zum **"Großen PC Spiel Award"** eingegraben und versprochen, erst wieder aufzutauchen, wenn sie den Sieger ermittelt hat. Wir sind genauso gespannt wie Ihr, wer wohl die begehrte Trophäe erringen wird.



WER FINDET DEN WEISSEN DIAMANTEN UND BRICHT DIE MACHT DES DUNKLEN HERRSCHERS?

Das Fantasyreich Thurania ist dem Untergang geweiht. Der finstere Zauberer Merrox, ein Adept der schwarzen Magie, öffnet das Tor zu einer anderen Dimension und beschwört damit den Dämonenlord Azabaaleph. Nur ein machtvoller Diamant, dessen Energie von einem weißen Magier gebündelt wird, kann diese Höllenpforte wieder schließen und das Unheil abwenden. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Helden





Alexander und machen sich auf die spannende und gefahrvolle Suche nach dem zerbrochenen Stein. In Ihren starken Händen liegt das Schicksal einer ganzen Welt!

talisman

SOFTWARE 2000 Artventure

Kompatibel mit Windows® 95

FEATURES:

- Alle Charaktere sind 3D-animiert
- Mehr als sechzig magische Schauplätze und Handlungsorte
- Spielcharaktere mit über 100 Animationsphasen
- Deutsche Sprachausgabe in Menü- und Dialogsystem



MS-DOS
CD-ROM



Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23


Abgebrannt ?!
ICH WILL MEHR KOHLE
Wie wär's, statt stundenlang Bierdeckel zerreißen mal 'ne Lokalrunde schmeißen.
Oder vielleicht nur noch jeden zweiten Tag andere um ihr Erspartes anhaun. Kann echt entspannend sein.
SAMSON meint: Entspann Dich. Denn SAMSON rückt jetzt was raus:
500,- DM pro Monat bar auf die Hand.
Und das regelmäßig bis Dezember 1996.
Also, bist Du 18 Jahre oder mehr, ruf die
SAMSON Cash-Hotline unter 01 90/21 21 61
an und gewinn. Einfach mehr nicht.
Selected Tobacco
SAMSON
HALFZWARE SHAG
Rauchen verursacht Krebs
SAMSON HALFZWARE
Mitmachen kann jeder über 18 Jahre. Teilnahmeschluß 15. 03. 1996. Ausgeschlossen sind Mitarbeiter und Angehörige der Firma Samson und der Rechtsweg. Hotline-Gebühr: 0,12 DM je 6 Sekunden, MPS